



НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ОБИТАТЕЛИ ХОЛМОВ

МАРШАЛЛ МИЛЛЕР

ОБИТАТЕЛИ ХОЛМОВ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

*ИГРА О РАЗУМНЫХ КРОЛИКАХ, ПЫТАЮЩИХСЯ
ВЫЖИВАТЬ В МИРЕ, ПОЛНОМ ОПАСНОСТЕЙ, ХИЩНИКОВ
И, ЧТО НИЧУТЬ НЕ ЛУЧШЕ, ДРУГИХ КРОЛИКОВ.*

Санкт-Петербург
Студия 101
2017

УДК 794.02
ББК 77.056я92
М60

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Миллер М.

М60 Обитатели холмов / Пер. с англ. — 1-е изд., испр. — СПб.: Студия 101, 2017. — 96 с.: ил.
ISBN 978-5-9500260-3-4

Автор: Маршалл Миллер.

Иллюстрации и дизайн: Ясон Морнингстар.

Перевод с английского: Мария Смолина.

Корректорская работа: Татьяна Антипова.

Техническая редакция и вёрстка: Илья Козубовский, Александр Ермаков.

Выпускающий редактор: Анастасия Гастева.

Ведение проекта: Александр Ермаков.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.

Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 08 декабря 2017. Обновление от 11 сентября 2018. Срок годности не ограничен.

Формат 70×100/16 (165×235 мм). Гарнитуры Arno Pro (набор 3) и Kelson Sans.

Текст и иллюстрации © Bully Pulpit Games, 2015,

This translation is published and sold by permission of

Bully Pulpit Games, the owner of all rights to publish and sell the same.

Издание на русском языке © Studio 101, 2017,

Authorized translation of the English edition.

ISBN 978-5-9500260-3-4

СОДЕРЖАНИЕ

Истоки игры	4
Предисловие	6
С чего начать	9
В недрах кроличьей норы	11
Игровой процесс	17
Создание персонажей	23
Ходы игроков	27
Ведущему	41
История о кроликах	59
Заготовки	65
Личные ходы	79
О людях	84
О зайцах и пищухах	85
Полезные перечни	87
Карточка вето	94
Медиаграфия	95
Словарь	96



ИСТОКИ ИГРЫ

Игра «Обитатели холмов» написана на базе оригинальной системы правил «Apocalypse World» Д. Винсента Бэйкера, а также «Bunnies & Burrows» Б. Денниса Сустара и Скотта Робинсона. Игра также опирается на такие классические произведения, как «Обитатели холмов» Ричарда Адамса и «Жили-были пятнадцать зайцев» Феликса Зальтена. При разработке этой игры мы также вдохновлялись книгами «Dungeon World» Сэйджа Латорры и «Simple World» Авери Макдальдно.

Apocalypse World

apocalypse-world.com

Dungeon World

dungeon-world.com

Simple World

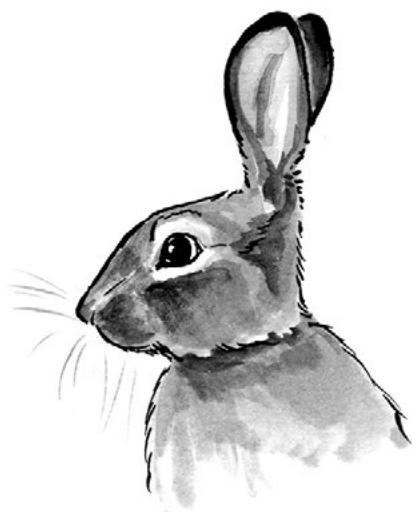
buriedwithoutceremony.com/simple-world

Игровой элемент «карточка вето» придуман Джоном Ставропулосом и используется здесь с его разрешения. Это удобное средство для формирования безопасной игровой среды, в которой участники могут вместе исследовать прекрасное и ужасное в жизни животных.

Если вы хотите узнать больше о кроликах, реальных или выдуманных, то в конце книги вы найдёте медиаграфию (см. стр. 95).

*Теперь весь мир твой враг, а ты теперь —
Принц-у-Которого-Тысяча-Врагов. Стоит любому
из них тебя поймать — и ты погиб. Но сначала
ещё пусть побегают. Теперь ты умеешь рыть норы,
у тебя чуткий слух и быстрые ноги,
так что теперь ты Принц-Быстрые-Ножки!
Будь ловким, сметливым, и не исчезнет твой род вовеки.*

Ричард Адамс, Обитатели холмов



ПРЕДИСЛОВИЕ

Человечество с незапамятных времён придумывало истории о животных. Ещё древние люди увлечённо рисовали зверей в пещерах Альтамиры, Ласко и Арнем-Ленда — должно быть, они потом кричали и прыгали, изображая, как метают копья из атлатлей. В любой культуре бытуют рассказы о животных — как натуралистичные, так и совершенно сказочные, где звери похожи на людей или даже являются воплощениями богов. Когда вы сидите за столом и придумываете такие звериные приключения сами, вы приобщаетесь к этой культурной традиции.

Многие народные сказки объясняют свойства тех или иных животных: это отражается в их названиях: «Откуда у зебры полосы», «Почему у опоссума лысый хвост», «Как появился буйвол». Другие сказки — это басни с моралью. Немало таких басен верно или ошибочно приписывают Эзопу, древнегреческому рабу-сказочнику. «Осёл и волк», «Ворона и кувшин», «Собака и её отражение», «Лисица и виноград» — и, конечно же, «Заяц и черепаха». Некоторые басни в разных культурах удивительно похожи — например, «Лягушка и скорпион», «Скорпион и черепаха», «Земледелец и змея» — а также многочисленные варианты сказок, где сделавшему добро отплачивают злом («Почему? Просто это в моей натуре»).

Популярнейшая категория сказок — это истории о персонажах-трикстерах, выживающих благодаря сообразительности, а не размерам, когтям или клыкам. На юго-западе Северной Америки таким персонажем является Койот; на северо-западе — Ворон; в западной Африке это паук Ананси. Свои трикстеры есть в каждой культуре, хотя и не все они имеют облик животного — нередко это демоны или духи. Часто демон и зверь в трикстере сливаются: таковы японские лисы-кицунэ и енотовидные собаки тануки, таковы китайский Царь Обезьян и бушменский Кагн, способный превращаться в любое животное, но чаще всего принимающий облик богомола.

Именно сказка про трикстера — лучший образец для приключений кроликов, в которые вы будете играть, вдохновившись этой книгой. Почти любой зверь, который может встретиться кролику, крупнее его, сильнее и свирепее — и очень многие звери кроликами питаются. Братец Кролик (из сказок дядюшки Римуса) и Эль-Ахрайрах (из «Обитателей холмов») — это настоящие кролики-трикстеры. Если вы не читали эти сказки — почитайте! Их главные герои способны затмить своей хитростью даже Одиссея и Локи.

Но вам нет необходимости, играя в кроликов, следовать лишь одному образцу. Ваш кролик может быть бесстрашным героем, способным броситься на лисицу, или уже пожилым зверьком, мечтающим пробраться в огород в последний раз.

Все люди и животные индивидуальны, и истории они рассказывают тоже очень разные. Какую бы жизнь вы ни устроили своему кролику — это будет хорошая история, особенно если остальным игрокам понравится в ней участвовать. Как сказал Ричард Адамс: «Общее благо зависит от вклада каждого», и для игрового процесса это очень верно. Пусть вам понравится играть в «Обитателей холмов» и пополнять всемирную коллекцию историй о животных!

Б. Деннис Сустар
Разработчик «Bunnies & Burrows»



С ЧЕГО НАЧАТЬ

«Обитатели холмов» — это настольная ролевая игра о сообществе кроликов и его выживании.

ЕСЛИ ВЫ НИКОГДА НЕ ИГРАЛИ В РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Играющие в «Обитателей холмов» собираются компанией и рассказывают про жизнь своих кроликов, используя игральные кубики, когда нужно определить исход тех или иных событий. Большая часть процесса — это беседа участников, и если вы находите забавным пофантазировать с друзьями о приключениях кроликов, то вы уже на полпути к цели.

ЕСЛИ ВЫ ИГРАЛИ В ДРУГИЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

В «Обитателях холмов» игроки создают персонажей, являющихся членами оказавшегося в опасности кроличьего сообщества, и играют в их приключения. Правила игры содержат немного цифр и чуть больше средств сюжетостроения. Формат позволяет проводить как одиночные встречи, так и кампании.

ЕСЛИ ВЫ ИГРАЛИ В ДРУГИЕ ИГРЫ «POWERED BY THE APOCALYPSE»

Вы легко сориентируетесь в книге «Обитатели холмов» — наработанная интуиция вам поможет. Обратите внимание на правила по получению новых ходов из общего запаса, включению в игру рождения и смерти и возможности создавать новые ходы.



В НЕДРАХ КРОЛИЧЬЕЙ НОРЫ

«Обитатели холмов» — это игра о разумных кроликах, пытающихся выживать в мире, полном опасностей, хищников и, что ничуть не лучше, других кроликов. Хотя вашим зверькам предстоит решать свои задачи и многому научиться, у них всё же морды, уши и лапы кроликов, нижнего звена пищевой цепочки. «Обитатели холмов» — это в первую очередь игра о совместном выживании. На свете много существ — в их числе и люди, — которые крупнее, сильнее, агрессивнее и многочисленнее кроликов. Погода и природа также не смотрят на то, что кролики милые, маленькие и слабые. У зверьков обычно нет возможности преодолевать препятствия силой: им больше пригодятся скорость, сообразительность и хладнокровие.

Кролики живут колониями, в норах со сложной системой ходов и логов. Эти норы также могут оказаться под угрозой. Обществу кроликов, как и человеческому, свойственны неравенство, нехватка ресурсов и конфликты: эти конфликты могут разрушить колонию, так же как экскаватор. Кролики в вашей игре сами будут решать для себя, что значит быть кроликом и как способствовать процветанию своей колонии.

КРОЛИЧЬЯ КОЛОНИЯ

В колонию ведут многочисленные ходы с поверхности, со множеством отдельных убежищ по периметру. Под землёй кролики строят длинные ходы, ведущие к утеплённым пухом логовам — спальням взрослых и жилищам детёнышей. При рытье они обходят корни и камни, делают ямы, позволяющие спрыгнуть на нижние уровни, а также создают специальные узкие места, где могут подставить бок и прикрыть голову, если к ним в норы заберётся-таки хищник. В плотной земле или глине колонии обычно невелики, но в мягкой песчаной почве они могут простираться на несколько сотен метров. Маленькие колонии на пару десятков кроликов могут казаться безобидными — и кролики заинтересованы в том, чтобы они такими казались. Но резкий рост популяции зверьков может привести к эрозии склона холма или обрушению здания.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В «Обитателей холмов» можно поиграть в течение одной двухчасовой встречи, а можно провести целую кампанию. Первым делом вам понадобятся 2–4 других игрока (в сумме вас должно быть от трёх до пяти).

Большинство из вас будет играть только за одного кролика и управлять только им, действуя и принимая решения за него. Такой кролик называется «герой».

Кто-то один из вас должен стать ведущим, который будет заниматься окружающим кроликов миром — землёй, погодой, прочими зверями и людьми, а также последствиями действий героев. Ему важнее всех ориентироваться в правилах игры — но остальным это тоже будет полезно.

Распечатайте для каждого участника бланк кролика-героя. Ведущему также понадобится листок с подсказками и материалы по игровому миру (если вы используете один из предлагаемых в этой книге миров). Каждый также будет пользоваться чем-то для записей и парой игровых кубиков (2d6). Дополнительно могут пригодиться фишки и бумага для заметок.

Бланки персонажей и иные дополнительные материалы можно найти на сайте: www.studio101.ru.

Ты больше меня и быстрее бегаешь, но я здесь, чтобы узнать то, что знаешь ты. Я буду всеми силами добиваться, чтобы ты мне это сказал.

Ричард Адамс, Сказки Уотершипского холма

КАК ИГРАТЬ

Игра в «Обитателей холмов» делится на главы. В каждой главе участвует определённый набор героев, которые вносят свою вклад в историю всей колонии. Кто-то из героев доживёт до конца главы, кто-то нет, но все успеют что-то сделать. В зависимости от того, сколько часов вы будете играть, за одну встречу вы можете пройти более одной главы.

Каждая новая глава развивает историю колонии. Кто-то из героев будет продолжать свои приключения, кто-то — нет: его сменят новые кролики.

Деление на главы сделано специально, чтобы можно было играть разные поколения кроликов: в новой главе игрок может взять себе детёныша своего предыдущего героя или иммигранта.

Конец главы (или встречи) — это также отличный момент для того, чтобы другой участник взял на себя роль ведущего и дать предыдущему возможность поиграть.

МИР, АССОЦИАЦИИ, НАСТРОЙ

Прежде чем начинать, договоритесь, во что вы хотите поиграть. Вас интересует какая-то особая обстановка или тема? Вы предпочитаете определённый настрой? Такие вещи стоит обсуждать заранее до тех пор, пока не придёте к согласию.

Кролики живут везде, где есть люди. Последние фактически расселили их — в Новый Свет, в Австралию, на сотни островов. По умолчанию, в этой книге предлагается использовать холмы Британии, а альтернативный игровой мир расположен в болотах Луизианы. Но вы всегда можете расположить свою колонию в речном бассейне южной Африки, в канадской тундре или тропиках Лаоса.

Человеческие поселения становятся прекрасными декорациями для игры — участникам проще представить такой мир вокруг колонии и связанные с ним опасности. Вы можете расположить свою колонию в кустах Гайд-парка, рядом с буддистским храмом или даже на газоне Белого дома.

Определитесь не только с местом, но и со временем событий. Как повлияет на происходящее вторжение норманнов, минойский праздник урожая или колонизация Гавайев?

В «*Обитателях холмов*» кролики описаны довольно обобщённо — они отражают то, что мы, люди, о них думаем. Во многих человеческих культурах кролики являются символами женщин и детей, сексуальности и невинности, тирании, колдовства, добычи и чудовищ, страха и дружбы, путешественников и трикстеров. Кролик также может наводить на мысли о непристойности. Подумайте, как эти ассоциации могут отразиться на вашей игре.

Настрой игры тоже может быть очень разным — от героического приключения до едкой сатиры. Вы предпочитаете чувственную драму или фольклорный стиль? Обсудите это заранее: вам будет легче понять друг друга потом и поддерживать игру. Вы можете также обсудить, что вы особенно любите и не любите в играх, чтобы добавить побольше первого и избежать второго.

На стр. 56 об этом рассказывается подробнее; там же можно найти советы, как создать невероятно мрачную апокалиптическую игру в стиле Сурового Выживания!

АНТРОПОМОРФНОСТЬ

Антропоморфность персонажей — важная особенность сказок о животных. Какие черты персонажей вы оставите кроличьими, а какие — сделаете человеческими? Одна крайность — это зоологически точные описания, при которых звери живут совсем как настоящие из реального мира, а нарратив и его смыслы возникают в основном благодаря подбору и подаче материала. Другая крайность — это сказки, где животные разговаривают, одеваются и в целом живут как люди: ходят на задних лапах, пьют чай, стреляют в друг друга из пистолетов и водят машины. Между этими крайностями лежит множество промежуточных вариантов, где звери в чём-то похожи на людей, а в чём-то довольно далеки от них.

Животные в «*Обитателях холмов*» относятся к промежуточному варианту, хотя и однозначно ближе к настоящим кроликам, чем к людям. Для внешнего наблюдателя они могут выглядеть совершенно естественно, но их сообщество в социальном смысле устроено очень по-человечески.

В «Обитателях холмов» кролики обладают развитым самосознанием, способны к рациональному мышлению, ведут богатую эмоциональную и интеллектуальную жизнь. Они говорят друг с другом совсем как люди. Подобно тем же людям, они в основном интересуются животными своего вида и не особо стремятся общаться с кем-то ещё. Наконец, животные в «Обитателях холмов» имеют очень сложную социальную организацию и склонны попадать в те же идеологические ловушки, что и люди. Кролики в игре не обязаны точно копировать особую иерархическую структуру реальных кроличьих колоний — они могут жить и любить, как хотят.

«Настоящий кролик»

Во время игры вас может одолевать соблазн сделать своих персонажей как можно более натуралистичными: «Как себя поведёт в такой ситуации настоящий кролик?», «Сколько настоящий кролик может съесть?». На самом деле, на этот вопрос сходу не ответит даже специалист по зайцеобразным — ему сначала понадобится много дополнительной информации. Кроликами называют несколько сильно различающихся родов млекопитающих, да и ведут себя они в поле и в клетке очень по-разному.

Ориентируйтесь в первую очередь на то, что между кроликами есть общего и что пригодится вам в игре. Это важнее, чем особенности «настоящих» кроликов.





ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В основном игра в «Обитателей холмов» представляет собой беседу участников. Игроки сначала создают группу персонажей-кроликов, которых будут играть. Один из участников станет ведущим и будет задавать остальным вопросы — своими ответами они наделят жизнь колонии разными деталями и определят, какие проблемы им предстоит решать в игре.

БЕСЕДА

Играющие в «Обитателей холмов» всё время разговаривают. Игроки рассказывают, что их герои говорят, думают и делают. Ведущий описывает мир вокруг героев, его жителей, а также последствия их действий.

Если действия героев просты и не содержат ничего запредельного, ведущий признаёт их успешными. Если они явно невозможны, ведущий об этом говорит и описывает, как именно у кролика ничего не получилось. Череду событий, случившихся по результатам действий персонажей, складывается в историю.

Все участники задают вопросы и отвечают на них, влияя на эту историю. Нет определённого порядка, в котором все должны говорить, — ведите себя как при нормальном разговоре: вы будете то говорить, то слушать, а иногда даже вежливо перебивать. В определённые моменты вы будете прерывать вольное течение беседы, потому что правила в эти моменты требуют сделать ход.

ХОДЫ

Ходы — это ключевой элемент правил «Обитателей холмов». Есть две большие категории ходов — ходы игроков и ходы ведущего.

ХОДЫ ИГРОКОВ

Ходы игроков всегда касаются важных событий в жизни кролика. Они делятся на три категории: основные, особые и личные.

Основные ходы кролики в своей повседневной жизни делают довольно часто, особые же ходы применяются лишь в необычных ситуациях. Личные ходы — это уникальные возможности героя: то, чего не могут другие кролики.

Далеко не всякое действие героя является ходом. Большую часть времени вы просто описываете, что делает, думает и чувствует ваш зверёк, а ведущий просто рассказывает, что происходит вокруг.

КОГДА ДЕЛАТЬ ХОД

В начале описания каждого хода, доступного героям, указывается, в каком случае этот ход делается. Иногда, но не всегда, для совершения хода требуется бросить кубики. Как только кто-то из игроков производит действия, предполагающие применение правил хода, вольное течение беседы прерывается и применяются соответствующие правила. После этого беседа возобновляется с учётом эффекта, который стал результатом хода. Все за столом должны следить за тем, не настал ли момент для хода.

Если не очень понятно, настал этот момент или нет, ведущему стоит задать дополнительные вопросы для прояснения ситуации. Иногда можно уточнить, что именно пытается сделать игрок и выяснить детали, которые, возможно, соответствуют тому или иному ходу. В других случаях игроки могут пытаться описывать своё действие как успешное, и ведущему приходится возвращать их назад к тому моменту, где надо применять правила хода. Иногда игроки сначала описывают действия, потом понимают, что эти действия ведут к ходу, который они не хотят делать, — и они оказываются вынуждены отменять сказанное и описывать другие действия.

Герои могут применять только те ходы, которые им доступны, — основные, особые и личные. Они не могут делать ходы, к которым не имеют доступа, — например, личные ходы, выбранные другими игроками, а также ходы, ставшие недоступными из-за штрафов (о последних см. стр. 38).

Герои не обязательно используют в игре все доступные им ходы — тут многое зависит от того, как игрок опишет действия своего персонажа.

КУБИКИ

Иногда в описании хода сказано, что нужно бросить кубики. Часто это формулируется как просьба применить ту или иную характеристику персонажа: например, «вам понадобится вся ваша резвость» или «примените силу» (о характеристиках см. подробнее на стр. 24).

Если не сказано иначе, игрок должен бросить два кубика (2d6), сложить выпавшие цифры и прибавить значение соответствующей характеристики своего персонажа. Если характеристика отрицательная, соответствующее число вычитается. Дальше в описании хода указано, что случается при определённых результатах. Довольно часто низкий результат позволяет ведущему сделать ход. О ходах ведущего мы расскажем подробнее на следующей странице. Ведущий никогда не бросает кубики.

ПЛЮСЫ К УСПЕХУ И ЗАПАС УСПЕХА

Иногда в описании хода указывается «+1 к успеху», «+1 к успеху постоянно» или «+1 к запасу успеха». Нередко при этом указывается, к каким действиям этот модификатор может применяться.

«+X к успеху» означает, что это число вы добавляете к результату своего следующего броска кубиков. Иногда — к результату следующего броска указанного типа.

«+X к успеху постоянно» означает, что вы добавляете этот модификатор к каждому из дальнейших бросков. Иногда он относится только к броскам определённого типа. В некоторых ходах указывается особое условие, после которого модификатор перестаёт действовать.

«+X к запасу успеха» означает, что вы можете активировать эффекты хода указанное количество раз в тот момент, когда сочтёте нужным: хоть немедленно, хоть потом. При этом ваши действия будут успешными.

ХОДЫ ВЕДУЩЕГО

У ведущего в игре свои ходы. Подобно ходам игроков, они влияют на историю, но ведущий никогда не бросает кубики. Его ходы работают совершенно иначе и нередко диктуют ведущему ввести в ситуацию определённую проблему или противника.

Ходы ведущего бывают мягкими и жёсткими. Мягкие вводят некую опасность или осложнение — что-то, на что герои могут отреагировать, попытавшись справиться с проблемой или избежать её. Жёсткие ходы напрямую обрушивают на персонажей неприятности. Значительная часть того, что ведущий говорит во время игры, является мягким или жёстким ходом.

Мягкие ходы позволяют показать, что может ждать героев впереди: это даёт игрокам шанс подействовать и изменить ход событий. Мягкие ходы обычно провоцируют игроков сделать свой ход.

Жёсткие ходы — это неизбежные последствия, наступившие после мягких ходов или неудачных ходов игроков; часто они включают игромеханические неприятности. Не стоит применять жёсткий ход, не предварив его мягким: игроки от этого страдают.

В числе ходов ведущего есть возможность ввести в игру опасности важные для истории.

Подробнее о ходах ведущего см. на стр. 47, «Ведущему».

Вся художественная литература — всегда о людях, кроме историй о кроликах, изображающих из себя людей. Это история о развитии личности персонажей. «Сюжетом» мы называем именно эти перемены, происходящие со временем.

Маргарет Этвуд

ИГРА ЗА КРОЛИКА

Как игрок вы начинаете с одним персонажем — тем кроликом, которым управляете. Впоследствии вы, возможно, будете играть других кроликов.

Ваша задача — играть своего кролика как настоящую личность. Пусть у него будет своё мнение, задачи, надежды, сильные и слабые стороны. Ваш кролик знает, что у его действий бывают последствия — касающиеся и его, и других.

Все кролики начинают игру жителями одной и той же колонии. Они не обязательно лучшие друзья в начале игры, но им часто приходится полагаться друг на друга, чтобы выживать.

О конфликтах между героями

Иногда герои вступают в конфликт. Это нормально. Иногда кролики ведут себя по отношению друг к другу просто ужасно. Так бывает. Но очень важно, чтобы конфликт персонажей не превращался в конфликт игроков. Если вам кажется, что сейчас как раз можно сыграть совершенно восхитительного мерзавца, лучше поговорите с остальными участниками о том, все ли готовы поддерживать такое развитие событий.





СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

До начала игры каждый участник должен создать своего персонажа-кролика. Сделайте это все вместе, за одним столом, а не заранее. Создание персонажа состоит из пяти этапов. На каждом этапе отмечайте выбранный вами пункт в бланке персонажа и сообщайте другим игрокам, что вы отметили.

Создание персонажа:

1. Выберите для своего кролика личный ход.
2. Определите его характеристики.
3. Определите его порог паники.
4. Выберите ему внешность.
5. Выберите ему имя.

ЛИЧНЫЕ ХОДЫ

Первый этап создания персонажа — выбор личного хода (см. стр. 79). Игроки выбирают себе ходы по очереди, начиная с того, у кого самый маленький опыт ролевых игр. Личный ход может быть предпринят только выбравшим его кроликом. Нельзя выбирать ход, уже взятый кем-то другим. Даже если позже в процессе игры вы получите право выбрать дополнительный личный ход, вы не можете взять тот, который есть у кого-то другого из играющих. Выбирайте обдуманно: личный ход — одна из важнейших определяющих черт кролика.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики — это важные свойства кролика, определяющие его способность выживать. Он учитывает значения характеристик, делая ходы. Характеристики у кроликов следующие: сила, резвость, ум и стойкость.

Сильный кролик лучше дерётся и копает.

Резвый кролик лучше убегает от опасностей.

Умный кролик лучше соображает и общается.

Стойкий кролик меньше паникует в случае опасности, и у него появляется больше потомства.

Ни один кролик не идеален. Создавая персонажа, вы распределяется между этими характеристиками четыре значения: +2, +1, +0 и -1. Некоторые ходы персонажей впоследствии позволят вам увеличивать характеристики, но ни одна из них не может быть выше +3.

ПАНИКА

Кролики находятся в нижней части пищевой цепочки. Чтобы выжить, им постоянно приходится быть настороже и избегать всевозможных рисков. Когда кролики всё-таки сталкиваются с прямой угрозой лоб в лоб, им бывает непросто держаться вместе и не впасть в панику. А паника часто оказывается смертельна.

В «Обитателях холмов» у каждого персонажа есть такой параметр как уровень паники. Он растёт в разных стрессовых ситуациях: когда герой пересекает открытую местность, заходит в чужую колонию, попадает в силлок, конфликтует с высокоранговым или по иным причинам опасным кроликом, а то и сталкивается с хищником. Раненые, больные или беременные зверьки впадают в панику быстрее.

В начале игры уровень паники кролика равен нулю — он совершенно спокоен. Когда складываются непростые обстоятельства, игрок и ведущий начинают делать ходы, повышающие уровень паники кролика. Когда этот уровень достигнет порога паники, кролик совершает необдуманные поступки и это редко хорошо для него кончается.

Порог паники каждого кролика равен 5+модификатор его стойкости (например, при стойкости +1 порог паники равен 6). Подробнее правила по панике см. на стр. 36.

ВНЕШНОСТЬ

Хотя все кролики в игре принадлежат к одному виду, выглядят они чуть-чуть по-разному. Выберите внешность по своему вкусу, с оглядкой на характеристики кролика или на его имя.

ТЕЛО

Худое, плотное, мелкое, вытянутое, хрупкое, болезненное, недоразвитое.

ШКУРКА

Пушистая, гладкая, с приметными пятнами, необычного цвета, с подпалинами.

УШИ

Длинные, короткие, обвислые, с меткой зоологов, только одно.

ПРОЧЕЕ

Самец или самка (может забеременеть).

ИМЕНА

Последний этап создания вашего героя — выбор имени. Кроликам подходят имена, связанные с их поведением или с природной тематикой: например, названия трав, злаков и цветов, погодных явлений или особенностей местности.

Примеры отличных кроличьих имён:

Ячень, Лилия, Мёд, Тыква, Пыльный, Полночь, Прогалина, Снежок, Мак, Сосна, Лентяй, Базилик, Туманная, Мускат, Бриз, Росинка, Уголёк, Песчаная, Трюфель, Олива, Ясень, Каштан, Плющ, Поляна, Холмик, Петрушка, Наперстянка, Грызун, Молния, Роза, Солнышко, Ливень, Арахис, Шустрый, Бегунья, Попрыгун, Луцила, Пискун, Лунная, Дождинка, Черника, Кориандр.

Запишите имя своего персонажа, а также укажите, самец он или самка, на общем листке. Так вам будет проще запомнить, кто есть кто.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Как только вы создадите своих кроликов, вы готовы играть. Не пытайтесь придумать много подробностей про персонажа до начала игры: сами игровые ситуации, свойства и действия кроликов помогут им проявить себя. Детали появятся прямо в процессе.



ХОДЫ ИГРОКОВ

Во время игры участники могут делать множество разных ходов. Игрокам доступны три вида ходов: основные, особые и личные. Основные и особые описаны в этой главе, личные — в «Приложении I» (стр. 79).

ОСНОВНЫЕ ХОДЫ

Эти ходы являются обычной частью кроличьей жизни, и их могут делать все персонажи.

БЕГСТВО

Бегать помогает резвость. При суммарном результате 10+ вы несётесь как ветер. При 7–9 вы достаточно быстры, но должны выбрать одно из дополнительных последствий:

- Вы прибегаете не совсем туда, куда собирались.
- Вы устаёте сильнее, чем ожидали: у вас –1 к успеху следующего действия.
- Всё оказалось страшнее, чем вы ожидали: ваш уровень паники увеличивается на 1.

Бегство — первое, что приходит в голову кролику в случае опасности. Этот же ход можно применять, если нужно по любым причинам пробежать большое расстояние — например, до соседней колонии.

Их защищает постоянная настороженность, их спасает легко возникающее чувство страха и быстрый бег, к которому они всегда готовы прибегнуть вместо сопротивления.

Феликс Зальтен, Жили-были пятнадцать зайцев

■ БОРЬБА С ПАНИКОЙ

Столкнувшись с новой опасностью, вы проходите проверку стойкости. При суммарном результате 10+ вы остаётесь в полном порядке. При результате 7–9 вы в целом держитесь, но ваш уровень паники возрастает на 1. При неудаче у вас не только возрастает на 1 уровень паники, но вы также бросаетесь в бегство, замираете или мешкаете, а ведущий вправе предложить и худшие варианты. В некоторых случаях ведущий может сказать, что вам надо справиться с паникой, для того чтобы проделать то, за что вы взялись: например, перебраться через открытое пространство, пойти на конфликт с авторитетом, попытаться выбраться из ловушки и так далее. При успехе вы не паникуете и ведёте себя именно так, как хотите. Если ваша паника достигла порогового значения, у вас неприятности — см. стр. 36.

■ НАБЛЮДЕНИЕ

Если вы тщательно осматриваетесь, принюхиваетесь и прислушиваетесь, ваш кроличий ум может позволить вам получить ответы на некоторые вопросы. При суммарном результате 10+ вы обретаёте запас успеха 2; при 7–9 — запас успеха 1. Если получилось 6 или меньше, вы тоже получаете запас успеха 1, но подвергаетесь какой-то опасности.

Потратить этот запас успеха можно, задав один из нижеперечисленных вопросов и получив ответ от ведущего — то, что подсказали вашему кролику глаза, уши и нос. Если вы действуете, воспользовавшись этой информацией, у вас +1 к успеху.

- В чём здесь для меня состоит наибольшая опасность?
- Что будет, если я застыну и не стану двигаться?
- Как здесь можно сбежать?
- Правду ли они мне говорят?
- Чего они от меня добиваются?
- Как я могу добыть _____?

Наблюдение также позволяет выяснить важные особенности местности, персонажа или ситуации, о которой в общих чертах уже рассказал ведущий.

■ ПЕРЕГОВОРЫ

Пытаясь договориться с другим зверьком, вы применяете свой ум. При суммарном результате 10+ соответствующий персонаж выполнит свою часть договора. При 7–9 он выдвинет встречные требования. Переговоры позволяют донести до других свою точку зрения и планы. К героям этот ход не применяется — только к персонажам ведущего или даже к их группе. При общении с другими героями могут пригодиться ходы помощь/помеха или стычка.

■ ПОМОЩЬ/ПОМЕХА

Помогая или мешая кролику другого игрока, вы обращаетесь к своей характеристике, которую укажет ведущий. При суммарном результате 10+ вы можете дать этому кролику +1 или –1 к результату броска кубиков либо уровню паники. При 7–9 вам удастся сделать то же самое, но вы ввязываетесь в неприятности в той же мере, что тот кролик.

Этот ход — основной способ игромеханического взаимодействия с другими героями. Обычно вашему кролику надо для этого находиться рядом и делать то, что упростит или усложнит задачу. Вы можете так же подбадривать их словами или действиями, или же сеять в них сомнения и повышать их уровень паники. Особенно важны подобные действия, когда крольчиха рождает детёнышей или кролик близок к своему порогу паники.

«Ввязываетесь в неприятности в той же мере» не обязательно означает, что с вами случится ровно то же самое, что с кроликом, которому вы пытались помочь или помешать. Но если у вас получилось 6 или меньше, это даёт ведущему возможность сделать жёсткий ход; если же 7–9, то у вас может, например, увеличиться уровень паники или появиться отрицательный модификатор к успешности следующих действий. Что именно случится — зависит от ситуации.

■ ПРЯТАНИЕ

Чтобы спрятаться, вы применяете свой ум. При суммарном результате 10+ выберите три полезных эффекта. При результате 7–9 один. Эффекты состоят в том, что вы двигаетесь или затаились:

- За укрытием.
- Совершенно тихо.
- С подветренной стороны.
- Не оставляя следов.

Незаметность — лучший способ не попасться хищнику или избежать неприятного разговора.

ОСОБЫЕ ХОДЫ

Любой кролик-персонаж игрока может сделать особый ход. В отличие от основных, такие ходы предпринимаются нечасто, хоть и являются частью кроличьей жизни.

■ ВЫСВОБОЖДЕНИЕ

Пытаясь выбраться откуда-то или освободиться от чего-нибудь, вы применяете силу. Можно добровольно увеличивать при этом свой уровень паники, добавляя столько же единиц к своему броску кубиков. При суммарном результате 10+ вам удаётся высвободиться; при 7–9 вы освобождаетесь, если соглашаетесь обзавестись шрамом. При 6 и меньше вам не удаётся вырваться, но шрам у вас всё равно появляется.

Кролик делает этот ход, когда пытается вырваться из силка или зубов хищника. У отчаянного зверька при этом больше шансов.

■ ИЗОБРЕТЕНИЕ

Когда вы делаете нечто неслыханное, опишите свои действия так, как если бы они были ходом. Укажите, какие действия запускают ход и бросьте кубики. При суммарном результате 7+ доработайте описание хода совместно с ведущим: теперь это новый особый ход, которым кролики могут пользоваться до конца игры. Неудача означает, что кролики не могут совершить подобного, а попытка точно влечёт за собой неприятные последствия.

Разумные существа часто открывают для себя новые возможности и способы поведения, доселе неизведанные. Создавая новый ход, опишите однозначно действия, которые для его применения производит персонаж (формулируйте это как «когда вы делаете X», а не «когда вы пытаетесь сделать X»). Описывайте эффекты хода с точки зрения этого персонажа, а не с точки зрения кого-то или чего-то внешнего (формулируйте это как «с вами случается X», а не «они с вами делают X»).

Формулировки имеют значение! Чем точнее и уже вы определите действия, запускающие ход, тем меньше вероятность, что вы скопируете уже существующие личные ходы (чего следует избегать) или столкнётесь впоследствии с неожиданностями при применении нового правила. Большая часть новых ходов будет требовать броска кубиков с добавлением к результату значения той или иной характеристики. Ход обычно бывает успешным при суммарном результате 10+, умеренно успешным при 7–9 и провальным при 6 и меньше. Эту схему можно нарушать — не бойтесь прибегать к творчеству и применять другие игровые механики, если это подходит по смыслу!

Изобретение — очень сильный ход, позволяющий добиться многого. Кролики могут научиться пользоваться определёнными предметами или вести себя необычным образом. Вы также можете изменить игровой мир, введя в него сверхъестественные или сказочные составляющие. Можно даже изменить степень антропоморфности персонажей. Применяйте этот ход очень продуманно: стоит посоветоваться с другими участниками.

■ ОТДЫХ

Когда вы играете, ухаживаете за шёрсткой или просто отдыхаете в безопасном месте, вычитите 1 из своего уровня паники.

Периодически у кроликов появляется время отдохнуть и восстановиться — когда жизнь прекрасна, а другие кролики дружелюбны. Отдых занимает несколько часов или даже дней и всегда требует времени. Особенно полезно тихое спокойное место для крольчихи, собирающей рожать.

Некоторые факты о кроликах

- Кролики — травоядные, живущие на всех континентах, кроме Антарктиды.
- Кролики могут вести дневной, сумеречный или ночной образ жизни: это зависит от того, какие хищники угрожают им в этих местах.
- Кролики весят от 1 до 4 фунтов и могут бегать со скоростью до 18 миль в час.
- У кроликов 28 зубов, которые растут всю жизнь. У них два ряда резцов, но нет клыков.
- Крольчата рождаются слепыми и лысыми; глаза у них открываются спустя две недели. Самостоятельными они становятся через месяц, а через три способны размножаться.
- В среднем крольчиха приносит пять выводков в год с количеством детёнышей от 1 до 12, но иногда число выводков может достигать восьми.
- 80% кроликов погибает в первые три месяца жизни, 95% — в первый год жизни. Каждый год умирает 50% взрослых кроликов.

■ ПАРТНЁРСТВО

Образовав пару с другим кроликом, вы получаете +1 к успеху постоянно, когда оказываете ему помощь или мешаете. Если кролики разного пола, оба игрока должны спрятать в кулаке или один кубик, или ни одного. На счёте три раскройте ладони — если костей две, самочка оказывается беременна и через некоторое время может родить потомство.

Партнёрство — постоянная и важная часть жизни кроликов. При этом кролики вступают в личные отношения и внимательнее относятся к интересам друг друга. Партнёрство также может закончиться беременностью. В дикой природе кролики в течение жизни приносят по многу выводков, и это им не слишком мешает — иначе бы их сейчас не жило на свете так много. Выводок на выводок не приходится: как играть беременность и её последствия, выбирает игрок.

Если за столом кто-то сомневается, стоит ли использовать в игре этот ход, вы можете или убрать его совсем (см. ниже), или в начале игры использовать карточку вето (см. стр. 93).

Как играть без партнёрства

Если вы хотите убрать из игры ход партнёрства или заменить его другими, не менее важными, отношениями, попробуйте использовать вместо него ходы лучший друг и брат/сестра. Эти ходы окажутся особенно полезными, если вы хотите играть в «Обитателей холмов» с детьми. Какой бы набор ходов вы ни использовали, любой персонаж может одновременно состоять в отношениях только одного типа.

■ ЛУЧШИЙ ДРУГ

У вас всегда +1 к успеху, когда вы помогаете или мешаете кролику, являющемуся вашим лучшим другом. Этот эффект работает, пока вы не выберете себе нового лучшего друга.

■ БРАТ/СЕСТРА

Если вы родились в одном выводке, то у вас много общих воспоминаний. У вас всегда +1 к успеху, когда вы помогаете или мешаете кролику, являющемуся вашим братом или вашей сестрой.

■ РАЗВИТИЕ

Во время игры каждый герой получает раз за главу новый личный ход — кролик учится, растёт и меняется. Нельзя выбирать ход, уже взятый другим героем. Если в течение главы вы не выбрали ход, сделайте это в самом конце главы.

Отметьте выбранный ход в бланке персонажа.

■ РОЖДЕНИЕ ДЕТЁНЫШЕЙ

При рождении детёнышей бросьте кубики и вычитите свой текущий уровень паники: по результату вы определяете, сколько родилось детёнышей. Если суммарный результат равен 10+ — выводок очень большой, повысьте свой уровень паники до порогового. Если 7–9, то выводок обычного размера, что тоже не так-то просто даётся: прибавьте +2 к своему уровню паники. Если получилось 6 и меньше, то организм дал сбой и выжило очень мало детёнышей, или же вообще никто не выжил. В последнем случае ведущий имеет право на жёсткий ход, но ему надо посоветоваться с игроками, устроят ли их плохие варианты развития событий.

Другие персонажи могут помогать или мешать крольчихе, чтобы достичь желаемой цели. Рождение детёнышей — естественное следствие партнёрства, оно способствует здоровью и росту колонии. Играющий крольчиху сам выбирает подходящий для родов момент, а роды проходят быстро, минут за пятнадцать. Разумеется, «подходящий момент» всегда может оказаться очень неподходящим. После родов дайте крольчатам имена. Если вы совсем не хотите играть в роды и возню с малышами за столом, поставьте момент рождения детёнышей на самый конец игровой встречи. Тогда большая часть связанного с этой темой произойдёт за кулисами, между главами.

Над росой покрытой
рассветной травой
большеглазые кролики
висят и качают лапами
в ольховых силках.

Гэри Снайдер, Мифы и Тексты

■ РЫТЬЁ

Когда вы что-либо копаете, вы применяете силу. При суммарном результате 10+ вы благополучно прорываете себе лаз или справляетесь с аналогичного масштаба задачей. При 7–9 выберите один из побочных эффектов:

- Выкопанный лаз узок, вы еле-еле через него протискиваетесь.
- Выкопанная нора ненадёжна и может послужить лишь временным укрытием.
- Работа заняла гораздо больше времени, чем вы планировали.

Кролики копают как постоянные надёжные норы для колонии, так и временные укрытия. В реальном мире больше всего копают крольчихи, готовя место для будущих крольчат, но в игре кролики могут распределять работу как угодно. Занявшись рытьём, имеет смысл делать карту туннелей и добавлять их на карту колонии и окрестностей.

■ СТЫЧКА

Если у вас случилась конфронтация с кроликом другого игрока, вы оба выбираете цифру на кубике и одновременно показываете эти кубики друг другу. Тот, у кого цифра больше, выигрывает, добываясь желаемого, а также выбирает значение на одном из этих двух кубиков — именно столько оба кролика добавляют к своему уровню паники. Если цифры на кубиках одинаковые, никто не выигрывает и оба кролика увеличивают свой уровень паники на соответствующее число.

Если же у вас конфронтация с кроликом, которым управляет ведущий, то ключевым оказывается вопрос — что именно вы делаете? Опишите действия своего героя, и ведущий определит последствия. Это может быть очевидный успех или очевидная неудача, ответный ход ведущего или начало хода игрока. См. также правила по дракам на стр. 37.

Стычки кроликов всегда тяжело переносятся обеими сторонами, победителем в том числе. Когда же участники по-настоящему распекаются, победитель редко ведёт себя великодушно. Хотя конфронтации кроликов приобретают разные формы, чаще всего они сводятся к тому, кто окажется наверху или пройдёт себе дорогу.

При стычках другие кролики могут помогать или мешать любому из участников.

■ УХОД СО СЦЕНЫ

Когда вы решаете, что вашему кролику пора уйти с первого плана, возьмите запас успеха 1 и опишите, как именно ваш кролик уходит — со сцены или из жизни. Затем создайте себе нового кролика. Полученный запас успеха вы впоследствии можете применить, чтобы дать любому кролику дополнительный личный ход.

Уход со сцены означает, что история этого кролика закончилась. Это нормальная часть жизни колонии. Кролик при этом может умереть или участвовать в дальнейшей истории как гораздо менее активный персонаж под управлением ведущего. Вы можете выбрать любой из вариантов: так или иначе, вы этим впишете своего кролика в историю колонии, повлияв на других кроликов, которые вас переживут.

Игравший ушедшего кролика вправе хранить свой запас успеха сколько угодно. Можно потратить его сразу, усилив героя другого игрока, можно использовать его для своего следующего кролика — или просто сберечь на чёрный день

■ ХОД ВРЕМЕНИ

Если вы быстро и без событий прокручиваете месяцы или целые сезоны, бросьте кости и вместе решите, какая из них представляет собой смерти в колонии, а какая — рождения новых крольчат. Прибавьте и вычтите соответствующее количество кроликов.

Особенно полезен этот ход, когда вы играете в «Обитателей холмов» с детьми или когда игроки решили не пользоваться ходами партнёрства и рождения детёнышей. При этом состав колонии кроликов меняется без непосредственного участия персонажей игроков. Этот ход также стоит применять между главами: при этом жизнь колонии несколько меняется, и следующая глава начинается в новых условиях.

ПАНИКА

Когда кролик в панике, он не может действовать по плану, делает что попало и с большими шансами гибнет сам или даже губит всю колонию. Паникующий кролик практически всегда попадает в крупные неприятности.

Как только персонаж достигает своего порога паники — чаще после нескольких провалов хода борьбы с паникой, — он временно теряет над собой контроль, а ведущий определяет, какое инстинктивное поведение кролика взяло вверх: драться, бежать или замереть.

▣ ДРАТЬСЯ!

Вы отчаянно лягаетесь и кусаете всех вокруг. Или перед глазами у вас красная пелена, вы дерётесь, невзирая на последствия.

▣ БЕЖАТЬ!

Вы отчаянно бежите, пока не окажетесь в одиночестве. Или вы бежите, пока не свалитесь без сил.

▣ ЗАМЕРЕТЬ!

Вы замираете, не в силах даже подать голос. Или вы отчаянно визжите, не контролируя свои действия.

Впавший в панику кролик очень уязвим. Без посторонней помощи он мало что может сделать для себя, а для действий против него не надо бросать кубик: ведущий просто рассказывает, какой эффект производят действия других персонажей. Если впавшего в панику кролика не ранят и не убьют, он рано или поздно сам придёт в себя — но только после того, как ситуация изменится и ведущий даст добро.

Привести кролика в чувство можно при помощи хода помощи/помехи. Как только другому кролику удаётся снизить его уровень паники, бедолага немедленно приходит в себя, а игрок начинает снова его контролировать. Разумеется, злонамеренный кролик может подобным ходом увеличить чужой уровень паники, в том числе до порогового!

ДРАКА

Вы можете заметить, что, если не считать пары личных ходов (см., например, *зубы и когти* на стр. 80), в игре почти нет способов силового решения проблем. Это не случайность. Редкий кролик бывает достаточно крупным, злобным и самоуверенным, чтобы применять прямое насилие. Большинство вынуждено для выживания хитрить и маневрировать. Означает ли это, что применять грубую силу нельзя? Можно, но вам придётся объяснить, что именно ваш кролик делает, а ведущий определит, что именно у него получилось. Благодарный кролик в такой ситуации сделает всё, чтобы заранее увеличить свои шансы на победу.

Вот несколько рекомендаций для разрешения ситуации с драками:

- Если подрались два или несколько героев, стоит использовать правила стычки (см. стр. 34).
- Если подрались два кролика под управлением ведущего, то это ход ведущего (см. стр. 47). В таком случае стоит начать с *мягкого* хода и дать героям возможность что-то предпринять.
- Если герой влез в драку с каким-то персонажем ведущего, то пусть опишет, что именно он делает. Не запускают ли его действия определённый ход? Если нет, то ведущий определяет, что получилось.
- Благоприятны ли обстоятельства для героя, или он влез в почти безнадёжную ситуацию? В первом случае можно просто дать ему победить, во втором — использовать момент как прекрасную возможность для жёсткого хода.

Ведущему стоит также следить, не применим ли к ситуации какой-нибудь из существующих ходов. Персонаж даёт отпор существу, представляющему опасность? Это могут оказаться переговоры, и при помощи этого хода можно определить результат. Или вы можете сказать: «Длиннолапый не слабак, но ты можешь попробовать надавить на него — тебе придётся бороться с паникой», или даже так: «Тебе удаётся тяпнуть Длиннолапого, но он бросается вперёд и прижимает твоё ухо к земле — получится ли у тебя освободиться?»

Какой бы путь вы ни выбрали, помните, что ввязавшийся в драку персонаж всегда сильно рискует.

ШРАМЫ

Любой кролик с возрастом обзаводится физическими и психическими шрамами от перенесённых трудностей. Герои получают шрамы, когда это оказывается результатом хода или следует из логики игровых событий. Персонажи ведущего могут оказаться ранены или убиты, если таковы результаты хода игрока или это просто следует из логики событий.

Когда герой получает шрам, он должен выбрать один основной или личный ход (но не особый!), который его кролик больше не способен делать. Какой — зависит от характера шрама. Этот ход игрок вычёркивает из своего бланка персонажа, объясняя при этом связь между выбранным ходом и тем, как кролик пострадал. Вычеркнутый ход навсегда остаётся недоступен этому персонажу. Если вычеркнут личный ход, то кролики других игроков снова могут выбирать его, в том числе в ту же игровую встречу. Однако кролик не может вернуть себе ход в течение той же главы, в которой он его потерял.

В ситуации, когда герой должен бы применить потерянный ход, ведущий определяет последствия и делает ход ведущего, как если бы герой получил в результате броска кубиков 6 и меньше. Это не всегда означает, что персонаж совсем уж не справился, но обычно его положение становится существенно хуже. Игрокам стоит быть внимательными и избегать ситуаций, когда может быть применён соответствующий ход.

Собака уже близко, и Ячменю хочется броситься в бегство — но он понимает, что делать этого не стоит: он вычеркнул ход бегства. Вместо этого Ячмень прижимается к земле за автомобильным колесом и надеется, что собака его не заметит: он прячется.

Шрам — это ещё не конец жизни кролика. Потеря доступа к ходу — это лишь ограничение, требующее некоторой сообразительности, а ролевая игра с учётом старых травм героя может быть очень интересной. Но шрамы всё же усложняют жизнь кролику: если их накапливается три и более, стоит подумать об уходе персонажа со сцены.

Кролики живут 7–8 лет. Жизнь прекрасна,
но полна ужасов и опасностей.
Дети, радуйтесь, что живы!

Феликс Зальтен, Жили-были пятнадцать зайцев

УХОД СО СЦЕНЫ

Когда-нибудь я стану старым и медлительным, тогда моя жизнь подойдёт к концу. Меня может съесть сова или лисица. Глупые вороны посмеются над моими костями. Но они не будут смеяться последними, потому что мои потомки посмотрят на кроны деревьев и станут потешаться над этими нелепыми птицами.

Эми Гриффин Аучли,
Болотник: письма луизианского кролика.

В игре на одну встречу чей-то уход со сцены можно использовать как поворотный момент сюжета. В длительной игре смена персонажей позволяет разнообразить и сделать полнее историю колонии. Личные ходы ушедшего кролика снова попадают в общий список, из которого игроки могут выбирать. Иногда игроки предпочитают сыграть драматическую сцену смерти кролика или пойти на героические действия, чтобы кролик погиб не зря. Но детализация гибели персонажа не обязательна: возможно, он просто увёл за собой в высокую траву хищника и больше его никогда не видели.

Игрок также может отправить своего кролика на покой, если решает, что тому пора уйти из самой гущи событий. Тогда герой просто становится жителем колонии. Игрок его больше не контролирует, но прошлые деяния и сложившиеся отношения навсегда делают его выдающимся и примечательным кроликом.

Ведущий может использовать его в дальнейшем наряду с прочими персонажами, а его личные ходы немедленно оказываются в общем списке, доступном кроликам других игроков. Игрок также может создать себе нового кролика — желательно такого, чтобы его появление согласовывалось с историей колонии. Возможно, это будет кто-то из подросткового молодняка или уже известный героям взрослый кролик, который до сих пор не участвовал в событиях активно. Он может происходить из этой же колонии или из какой-то другой, уже фигурировавшей в истории.



ВЕДУЩЕМУ

Идеи — они как кролики. Сначала у вас появляется всего пара, вы с ними возитесь — и через некоторое время у вас их уже дюжина.

Джон Стейнбек

ЧЕМ ЗАНИМАЕТСЯ ВЕДУЩИЙ

Когда вы ведёте игру «Обитатели холмов», вы оказываете огромное влияние на события. Вы можете провести одиночную встречу или длинную серию, вы с друзьями можете вести игру по очереди — но в любом случае следующий раздел этой книги предназначен именно для вас. Здесь рассказывается, что именно вам предстоит делать, формируя мир для персонажей игроков.

Вы вводите опасности, хищников и просто жителей этого мира — и играете их, ориентируясь на принципы и задачи ведущего. Вы также задаёте настрой игры, описываете местность и ситуации, делаете *ходы ведущего*, на которые игрокам предстоит реагировать, а также интерпретируете результаты действий героев.

Этот кролик может прыгнуть на целую милю! Он убийца!

Тим Чародей, Монти Пайтон и Священный Грааль

ЗАДАЧИ

У ведущего в «Обитателях холмов» есть три ключевые задачи, которыми он занимается в процессе игры, и других задач у него, в сущности, нет:

- Показывать достоверный мир.
- Устраивать героям жизнь в интересные времена.
- Позволять будущему формироваться в игре.

ПОКАЗЫВАТЬ ДОСТОВЕРНЫЙ МИР

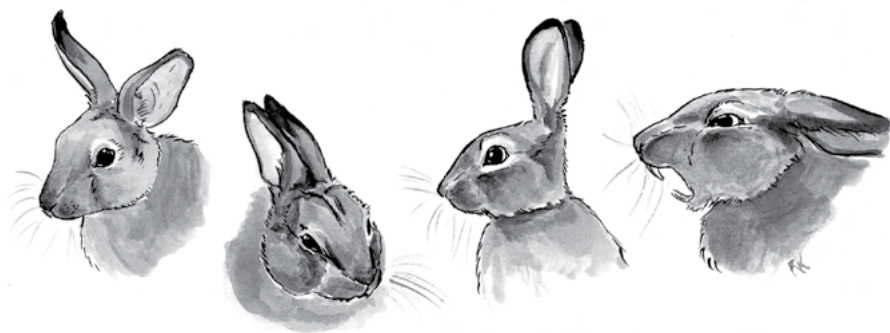
«Обитатели холмов» — не комикс и не волшебная сказка. Ваша задача как ведущего — постоянно описывать мир вокруг героев, показывая его целостным, какой он есть. Это означает, что персонажи будут меняться и совершать ошибки, а любой выбор будет вести к последствиям в игре. Мир вокруг героев в равной степени прекрасен, ужасен и безразличен.

УСТРАИВАТЬ ГЕРОЯМ ЖИЗНЬ В ИНТЕРЕСНЫЕ ВРЕМЕНА

Где бы и когда бы ни жила ваша кроличья колония, её обитатели неизменно будут внизу пищевой цепочки. Жизнь кролика полна опасностей и неопределённости. Это мир укрытий и перебежек между ними. Ваша задача как ведущего — наполнять этот мир новыми и новыми опасностями, идущими как изнутри колонии, так и снаружи.

ПОЗВОЛЯТЬ БУДУЩЕМУ ФОРМИРОВАТЬСЯ В ИГРЕ

Пусть в игровом мире не будет предопределённости: действуйте и выясняйте прямо в процессе, что же случилось с колонией. Не планируйте слишком много и не пытайтесь предугадать, что сделают игроки. Ваша задача как ведущего — совместно с игроками узнавать, что же будет дальше.



ПРИНЦИПЫ

Кроме трёх основных задач у ведущего в «Обитателях холмов» есть набор принципов, по которому он может сориентироваться, что говорить дальше. Задачи — это то, ЧТО вы делаете, а принципы — то, КАК вы это делаете.

- Обращайтесь к персонажам, а не к игрокам.
- Придумывайте интересные ситуации, а не сюжеты.
- Дистраивайте мир в процессе игры.
- Задавайте вопросы и используйте ответы как точки отсчёта.
- Делайте ходы ведущего, но не называйте их.
- Наполняйте игровой мир деталями для всех органов чувств.
- Легко добавляйте, легко уничтожайте.
- Давайте имена персонажам.
- Любуйтесь героями.
- Учитывайте, что происходит за кулисами.
- Описывайте действия людей с точки зрения кроликов.

ОБРАЩАЙТЕСЬ К ГЕРОЯМ, А НЕ К ИГРОКАМ

Обращаясь к героям напрямую, вы лучше удерживаете внимание на игровых событиях. Вместо «Джейсон, что делает Клевер?» стоит спрашивать: «Клевер, что ты делаешь?».

Итак, Ячмень, позволяешь ли ты Сосновой Шишке объявить, что это она нашла Серебряную?

ПРИДУМЫВАЙТЕ ИНТЕРЕСНЫЕ СИТУАЦИИ, А НЕ СЮЖЕТЫ

Ведущий может испытывать искушение спланировать серию событий заранее, считая, что так будет красивее. Или он пожелает привести героев к определённому результату. Не надо так делать. Вместо этого сталкивайте персонажей с интересными дилеммами, втягивайте их в конфликты, ставьте перед выбором — чтобы вы сами не знали, что же они сделают. Придумывайте вопросы, но не ответы на них.

Кориандра не сумеет сама вернуться домой, а вы сможете добежать до её крольчат в убежище до рассвета, только если поспешите прямо сейчас. Что вы делаете?

ДОСТРАИВАЙТЕ МИР В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ

Поскольку вы не планируете все события заранее, вам не надо придумывать игровой мир целиком до того, как вы сядете за стол. С базовыми элементами бывает полезно определиться — заготовить пару интересных мест, персонажей и ситуаций. Начинайте с малого! Затем, по мере развития событий, достраивайте мир вокруг персонажей — и пусть их собственные действия помогают вам заполнять лакуны.

Возле колонии есть заброшенная мельница, а за рекой — поля и ферма. Вокруг — густой лес, через который ведёт одна-единственная дорога.

ЗАДАВАЙТЕ ВОПРОСЫ И ИСПОЛЬЗУЙТЕ ОТВЕТЫ КАК ТОЧКИ ОТСЧЁТА

Вам может быть неуютно начинать игру почти без подготовки и доделывать всё на ходу. К счастью, вы не один: когда вам трудно что-то придумать или вы хотите что-то узнать, можно спросить у игроков! Вопросы — часть игры. Самый важный из них, «Что вы делаете?», вы будете задавать постоянно. Но можно и подкидывать игрокам вопросы, касающиеся мира: «Какие части моста вы видите?», «Что вы слышали о кроликах из Подгорной колонии?». Давая игрокам возможность вложить свои идеи в игровой мир, вы глубже вовлекаете их в происходящее.

Какие следы вы видели у реки, когда были там в последний раз?

ДЕЛАЙТЕ ХОДЫ ВЕДУЩЕГО, НО НЕ НАЗЫВАЙТЕ ИХ

Каждый ход ведущего (о них см. следующий раздел) — это базовое средство развития сюжета. Ходы имеют определённую структуру, и вам придётся продумать детали, прежде чем применить ход. Вы не говорите: «Я разделяю кроликов», вы говорите: «Собака оказывается между вами и чуть мешкает, решая, за кем побежать». Каждый ход ведущего даёт ему возможность усложнить жизнь игроков и получить от них обратную связь.

Змея задерживается у норы и заглядывает в неё. Фенхель, ты видишь её глаза. Лилия осталась где-то снаружи.

НАПОЛНЯЙТЕ МИР ДЕТАЛЯМИ ДЛЯ ВСЕХ ОРГАНОВ ЧУВСТВ

Кролики — очень чуткие зверьки: это необходимо им для выживания. Не забывайте использовать это в игре. Рассказывайте, что они видят, чувствуют, ощущают на вкус. Описывайте звуки, фактуры и так далее. Показывайте мир таким, каким он выглядит с точки зрения кролика, — в первую очередь те предметы, что находятся у земли или под землёй, с акцентами на возможные опасности.

Принюхавшись, вы понимаете, что там кролик, но незнакомый и очень странный.

ЛЕГКО ДОБАВЛЯЙТЕ, ЛЕГКО УНИЧТОЖАЙТЕ

Как ведущий вы имеете массу возможностей вводить в игру новое. Это новое не является неизменным и нерушимым — будьте готовы отказаться от него. Со всем, что вы дадите игрокам, они будут взаимодействовать — в том числе использовать и уничтожать. В жизни кроликов безопасность и стабильность длятся недолго. Не расстраивайтесь: у вас будет ещё много возможностей ввести в игру другие интересные элементы.

Глаза капитана Тёрна расширяются, когда он понимает, что вы заперли его во дворе. Из-за закрытой двери слышен громкий собачий лай.

ДАВАЙТЕ ИМЕНА ПЕРСОНАЖАМ

Все животные в игре (и четвероногие, и двуногие) — люди. У них есть свои имена, планы, склонности и предпочтения. Имена делают персонажей запоминающимися и помогают им встроиться в сюжет. В случае кроликов можно использовать не пригодившиеся имена из бланков персонажей. Что касается других животных, то идеи для имён можно черпать из их анатомии, издаваемых ими звуков, особенностей их жизни и культуры.

Привет, я Солончак. Меня зовут Чертополох. Я — Пискун.
Можно просто Песчинка.

ЛЮБУЙТЕСЬ НА ГЕРОЕВ

В «Обитателях холмов» персонажи игроков — главные герои истории, и многие события будут подаваться именно с их точки зрения. Вам как ведущему не надо помогать им добиваться успеха, пытаться переиграть их или заставлять их вести себя определённым образом. Просто сидите и наслаждайтесь красотой происходящего, как если бы смотрели фильм про симпатичных вам героев. Улыбайтесь, когда они справляются, морщите брови, когда у них неприятности, смотрите, как они растут и меняются, — и наслаждайтесь сюжетом. Давайте им шанс блеснуть талантами и применить свои уникальные ходы.

Как мне ни печально это сообщать, Длинноухий решил, что тебе здесь больше не место. Лучше уходи, пока Слюнтяй не узнал, что ты вернулся.

УЧИТЫВАЙТЕ, ЧТО ПРОИСХОДИТ ЗА КУЛИСАМИ

Не всё на свете случается перед носом у героев. Учитывайте и те события в мире, в которых они не принимают непосредственного участия. Вводя такое событие, подумайте, как оно повлияет на персонажей и как они узнают о его последствиях. Ищите способы заранее намекнуть героям на то, что скоро произойдёт.

Сверкает молния, почти сразу же слышен гром. Вспышка подсвечивает высокую траву, и вы наконец можете разглядеть тропу, ведущую к вашей колонии.

ОПИСЫВАЙТЕ ДЕЙСТВИЯ ЛЮДЕЙ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ КРОЛИКОВ

Человеческое поведение и технологии для кроликов непостижимы — но игроки-то о них знают. Описывая, что делает в игре человек (например, «ведёт машину»), называйте эти действия так, чтобы игроки могли себе представить картинку. Но помните обязательно, что обращаетесь-то вы к персонажу-кролику. Описывайте действия так, как могло бы воспринять их животное.

Фермер Макграф заводит трактор. С вашей кроличьей точки зрения, он будит того самого громового монстра, возвращение которого предсказывала вам мать.

ХОДЫ ВЕДУЩЕГО

Как уже говорилось раньше (стр. 41), ходы ведущего — это инструменты, направляющие повествование. Обычно ведущий делает ходы, когда у игрока при броске кубиков получается 6 и меньше, когда игроки игнорируют надвигающуюся угрозу или просто смотрят на него и ждут, что же случится дальше.

- Покажите надвигающуюся опасность.
- Разделите их.
- Загоните их в угол.
- Дайте им серьёзный повод пошевелиться.
- Натравите хищника.
- Наводите панику.
- Оставьте шрамы.
- Упомяните происходящее за кадром.
- Поставьте их перед трудным выбором.
- Столкните их с последствиями или дайте им шанс.
- Обращайте их действия против них.
- Используйте опасности и хищников.

МЯГКИЕ И ЖЁСТКИЕ ХОДЫ

Любой из ходов ведущего может быть сыгран как мягкий и как жёсткий. Мягкие вводят новую угрозу или осложнение — нечто, на что герои могут отреагировать, чтобы справиться с проблемой или избежать её. Мягкие ходы развивают уже сложившуюся ситуацию или оказываются предвестниками будущих бед, но никогда не предполагают необратимых последствий для героев.

Жёсткие же ходы обеспечивают неприятности: от них герои страдают напрямую, если не успевают чего-либо предпринять.

В общем случае лучше начинать с мягких ходов и применять жёсткие тогда, когда герои игнорируют прямую опасность или получают результаты 6 и меньше на бросках кубиков.

☉ ПОКАЖИТЕ НАДВИГАЮЩУЮСЯ ОПАСНОСТЬ

Покажите им что-то, что ещё не влияет на героев напрямую, но может повлиять, если они ничего не предпримут. Этим ходом вам предстоит пользоваться очень часто.

Дождь всё идёт и идёт, уровень воды в канаве поднимается.

☉ РАЗДЕЛИТЕ ИХ

Где бы ни происходили события — в лабиринте нор или на лугу, — в опасный момент очень легко оказаться далеко друг от друга. Иногда кроликов разгоняет хищник, но социальные причины делают это ничуть не хуже. Когда кролику не способны помочь его товарищи, он может как погибнуть, так и блеснуть своими талантами. Разделение кроликов на группы позволяет подчеркнуть существующие между ними отношения.

Падуба уводят, а мордовороты Зубастого перекрывают вход в норы. Что вы делаете?

☉ ЗАГОНИТЕ ИХ В УГОЛ

Порой бывает просто некуда бежать. Когда кролики неподвижно лежат в убежище или просто под кустом, можно замедлить темп событий. Пусть поговорят друг с другом или просто сделают паузу, пока вы выясняете, что делают остальные.

Жена фермера выходит из сарая с ружьём. Если вы сейчас выскочите, она точно увидит Сумаха. Плющ, что ты делаешь?

☉ ДАЙТЕ ИМ СЕРЬЁЗНЫЙ ПОВОД ПОШЕВЕЛИТЬСЯ

Периодически стоит помещать кролика или что-то для него ценное в ситуацию непосредственной опасности, требующую срочных действий. Будет ли кролик бежать, драться, договариваться или высвободиться — его непосредственные действия имеют большое значение.

«Вот как? Надо полагать, ты будешь добровольцем,» — говорит Уголёк, и все поворачиваются к тебе.

⊙ НАТРАВИТЕ ХИЩНИКА

Где бы кролики ни жили, хищников на свете много. И они всегда представляют опасность.

Откуда ни возьмись — горностаи!

⊙ НАВОДИТЕ ПАНИКУ

Даже самые храбрые и здоровые кролики весьма пугливы. Когда они подвергаются опасности или стрессу, напоминайте им, что пришло время бороться с паникой. Если всё пошло против их планов, также заставьте их бороться с паникой или напрямую увеличьте её уровень — в зависимости от того, мягкий это ход или жёсткий.

Особенно важно справляться с паникой, когда речь идёт о рождении детёнышей. Очень плохой бросок кубиков или высокий изначальный уровень паники часто приводит к маленькому количеству родившихся и даёт ведущему возможность сделать ход. В таких ситуациях усложняйте жизнь персонажам — и в первую очередь увеличивайте уровень паники крольчихи-матери и тех, кто находится рядом.

Роды затягиваются. Ты помогаешь крольчихе, но и у тебя нервы не стальные — тебе приходится бороться с паникой.

⊙ ОСТАВЬТЕ ШРАМЫ

Опасностей на свете много, кролики не всегда уходят от них целыми и невредимыми. Когда с ними случается-таки беда, опишите, как именно она на них повлияла (см. «Шрамы», стр. 38).

Слышен громкий хлопок; тебе что-то попадает в бок с такой силой, что ты падаешь и катишься по склону. Тебе больно, и ты чувствуешь запах своей же крови. У тебя появляется шрам.

⊙ УПОМЯНИТЕ ПРОИСХОДЯЩЕЕ ЗА КАДРОМ

Не все опасности оказываются поначалу явными. Слух, запах, странный предмет прямо сейчас не кажутся страшными, но они могут стать предвестниками будущих событий.

Ветер меняется, и до тебя на мгновение доносится запах дыма. Потом он пропадает. Что ты делаешь?

☉ ПОСТАВЬТЕ ИХ ПЕРЕД ТРУДНЫМ ВЫБОРОМ

Пусть персонаж ведущего попробует поспорить двух героев. Пусть два персонажа ведущего поспорят между собой, а герою от них что-то будет нужно. Пусть две проблемы настанут одновременно — и игроки выбирают, с какой из них иметь дело.

Для блага нашей колонии необходимо, чтобы Амброзия и её последователи ушли. Ты с нами или с ними?

☉ СТОЛКНИТЕ ИХ С ПОСЛЕДСТВИЯМИ ИЛИ ДАЙТЕ ИМ ШАНС

Действовать прямо — хорошая политика. Опишите игрокам последствия их действий и спросите, всё ли их устраивает. Дайте им шанс что-то изменить, но не бесплатно. Иногда выяснение того, во что этот шанс им обойдётся, стоит оставить на потом.

Вы можете вытащить Одноухого, но при этом придётся выйти на открытое место — и бороться с паникой.

☉ ОБРАЩАЙТЕ ИХ ДЕЙСТВИЯ ПРОТИВ НИХ

Давайте им именно то, чего они хотят, — но не так, как они хотят. Их могут предать, или желаемое может оказаться не бесплатным либо вообще не тем, на что они рассчитывали.

Ты бежишь со всех ног и добираешься до дырки в заборе. Оглянувшись, ты видишь, что Медяшка отстала, а собака нагоняет.

☉ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ОПАСНОСТИ И ХИЩНИКОВ

И опасности, и хищники позволяют ведущему использовать связанные с ними специальные ходы. Многие такие опасности естественным образом будут появляться по мере развития сюжета.

Ячмень не успел: ястреб накинудся на него и крепко вцепился когтями в спину.

ОПАСНОСТИ, ХИЩНИКИ И ПРОЧИЕ ПЕРСОНАЖИ

Опасности, хищники и различные персонажи ведущего — это ключевые и именные элементы вашей истории. Их обычно подбирают заранее, до игровой встречи. Если вы используете одну из существующих заготовок (см. стр. 65), то в них эти элементы уже включены.

ОПАСНОСТИ

В «Обитателях холмов» опасность — это какое-то важное и динамичное явление в игровом мире. Опасностями могут быть Жатва, Сенная колония, Приход Американца к власти или какое-то иное важное явление игрового мира. Ведущий использует опасности как ориентиры, строя события вокруг них и применяя ходы, которые тематически имеют к ним отношение.

ХИЩНИКИ

В природе кролика может съесть всякий, кто крупнее его, а также некоторые из тех, кто мельче. Особенно уязвимы крольчата. Хищники в первую очередь опасны для кролика, высунувшегося на открытое место, но некоторые представляют опасность для самой колонии в её норах.

Иногда особенно крупный или злой кролик может сыграть роль хищника. Люди также способны быть хищниками (см. стр. 54).

Яды, болезни, силки и прочие опасности местности представляют угрозу для кроликов, как и для любого другого животного. Эти опасности следует описывать и использовать в игре так же, как хищников.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В игре есть и другие персонажи, кроме героев и хищников. Среди них будут и остальные кролики колонии, и прочие местные животные со своими характеристиками, проблемами и задачами.

Описывайте этих персонажей так же, как хищников: дайте им имя, особенности, манеру говорить и ходы-действия.

СОЗДАНИЕ ОПАСНОСТЕЙ

Придумав *опасность*, запишите её на карточку. Там должны быть три самые важные вещи: как опасность называется, какие у неё *намерения* и какие *ходы* она делает.

НАЗВАНИЕ

Назовите новую опасность. Подбирайте прямые и простые названия: Распространение пуэрации или Весна. Запишите название крупными буквами, чтобы сразу его видеть, когда берёте карточку.

НАМЕРЕНИЯ

Выпишите на карточку намерения опасности: то, к чему ведут её ходы. Это не обязательно неизбежный и однозначный конец — это просто естественный результат развития событий, который настанет, если не вмешаться. Намерения распространяющейся пуэрации — разрастись по всей роще. Опасности можно выводить цепочками — одна влечёт за собой другую. Так, опасность Весна имеет единственное намерение — перейти в Лето.

ХОДЫ

Напишите, что опасность делает — в виде ходов. Придумайте, как именно опасность может усложнить жизнь кроликам. Ходов имеет смысл делать от трёх до пяти. Например, Распространение пуэрации может иметь такие ходы: из-за листвы внизу становится темнее, в листве прячутся хищники, падают погибшие деревья, приходят люди и разбрызгивают гербициды. А Весне подойдут такие ходы: колючие кусты разрастаются, становится шумно от криков вылупившихся птенцов, идут сильные ливни, трава вырастает очень высокой (ещё примеры см. на стр. 89).

Опасности могут сыграть очень разную роль. Например, ходы Весны могут занять всю игровую встречу и использоваться многократно. Ходы других опасностей, особенно детективных по структуре, могут применяться только один раз. Делайте на карточках таких опасностей пометки, когда вы использовали эти ходы. В некоторых случаях ходы предпринимаются в определённом порядке. Например, опасность Гибель Чертополоха может включать в себя серию всё более и более плохих ситуаций, приводящих к гибели этого персонажа. Пронумеруйте эти ходы и отмечайте по мере использования в сюжете.

ПРИМЕНЕНИЕ ОПАСНОСТЕЙ

Прежде чем начинать игру, придумайте 3–4 опасности, которые было бы интересно использовать. Позируя игрокам за столом вопросы и начав детализацию мира вокруг них, введите опасности, которые подходят к начатой истории. Их не обязательно полностью готовить заранее — вы можете дописать намерения и ходы, когда придумаете их. Сразу после создания кроличьей колонии могут подойти следующие ходы: в колонии кто-то недоволен существующим положением дел; колонии грозит большая опасность; рядом с колонией происходит что-то очень важное. Пару заранее заготовленных опасностей обычно стоит заменить более подходящими для героев, которых создали игроки.

Во время игры не стесняйтесь менять опасности прямо в процессе. Если вы придумали для опасности новый ход — просто добавьте его к списку. Если какой-то из имеющихся ходов больше не соответствует ситуации, уберите его: мир изменчив, его опасности непостоянны. Иногда приходится вычёркивать все ходы опасности, или же оказывается, что игроки не могут или не собираются ничего делать по поводу происходящего. В таком случае считайте намерения опасности реализовавшимися: все последствия теперь будут действовать в игровом мире. Ходы опасности, впрочем, вам могут пригодиться и далее: заросший пузарирей лес будет всё таким же густым и тёмным в течение всей дальнейшей кроличьей истории.

Иногда опасности просто со временем становятся незначимыми. Возможно, вы просто хотите забросить какую-то из них — и не важно, чем там дело кончится. В таких случаях просто уберите опасность: пусть уйдёт в фон и станет незначимой для повествования. Однако выбрасывать карточку не надо — вдруг потом пригодится.

Постройка дороги

Намерение: разделить территорию.

- Приезжают люди и исследуют местность.
- Машины разоряют луг.
- Грузовики оставляют груды земли и гравия.
- Появляется четырёхполосная дорога, которую опасно пересекать.

СОЗДАНИЕ ХИЩНИКОВ

У хищника в «Обитателях холмов» есть три составляющих: его имя, его манера говорить и его ходы хищника.

ИМЯ

Создали хищника — дайте ему имя. Иногда достаточно просто указать биологический вид, но придумайте имя важным персонажам.

ОСОБЕННОСТИ

Все животные в «Обитателях холмов», включая хищников, разумны и обладают личностью. Хотя им вряд ли будет интересно общаться с кроликами, особенности превращают их из безликих монстров в нечто большее — даже если ведут они себя как монстры. Если вы ещё не ввели хищника в игру, добавьте в список пару особенностей, чтобы потом в процессе выбрать самую подходящую к ситуации.

РЕЧЬ

Именно при помощи речи проще всего проявить личные особенности хищника. Он говорит медленно или быстро? Тихо или громко? Если вам трудно определиться, делайте персонажей похожими на каких-то живых людей. В примере, приведённом далее, пёс Дружок говорит низким голосом и медленно.

ХОДЫ

Напишите для хищника ходы, соответствующие его виду и образу жизни. Опирайтесь на реальные возможности животного и то, как их можно применить, чтобы ранить, задержать или напугать кролика. Обычно в карточке получается 3–5 ходов.

ПРИМЕНЕНИЕ ХИЩНИКОВ

Есть два основных способа использовать хищника в игре. Первый — это устроить встречу с ним в качестве хода ведущего. Если игрок получил на броске кубиков 6 и меньше, проигнорировал признаки опасности или просто сидит и смотрит на вас с видом «ну, и что теперь?» — то вот он, повод. По земле скользит тень ястреба, слышится шум мотора, ветер доносит запах лисы, пролетевшая совсем рядом дробь взрывает землю. Второй, более редкий вариант — игроки сами вводят хищника в сюжет, или исключительно неблагоприятный кролик отправляется искать хищника. Он может попытаться подкупить его, договориться с ним или продемонстрировать силу. Кролики могут попробовать заманить хищника в ловушку или в опасное место, или даже в недружественную колонию. В любом случае появление хищника всегда должно быть уместно в общей логике событий. Вам как ведущему нужно постоянно следить, не дали ли вам повод сделать мягкий или жёсткий ход, позволяющий устроить встречу с хищником.

РАНЕННЫЕ ХИЩНИКИ

Иногда хищник тоже может пострадать. Это случается, например, в результате действий кроликов — вдруг кто-то успешно применит ход зубов и когтей. Иногда персонажи могут навредить хищнику косвенно: например, загнать его в ловушку или на ещё более крупного зверя. Порой просто исходя из логики развития событий понятно, что хищника ранили.

Как только хищник получает ранение, вычеркните один из его ходов. Если у хищника не осталось ходов или это диктует сюжет, хищник может погибнуть или оказаться беспомощным.

Сакса, Лиса

Особенность: любопытная.

Говорит: обольстительно и аристократично.

- Исчезает и появляется в другом месте, без очевидной логики перемещения.
- Хватает зубами и держит, неторопливо решая, что делать с добычей.
- Следует на расстоянии, выбирая момент для нападения.
- Вступает в разговоры и охотно даёт обещания.
- Злопамятна без ограничений по времени.

Дружок, Гончий пёс

Особенность: ленив.

Говорит: низким голосом и медленно.

- Гав-гав-гав!
- Гонится.
- Хватает зубами и трясёт.
- Вынюхивает след.
- Раскапывает нору, расширяя её.

Крапива, Ежиха

Особенность: скрытная.

Говорит: высоким голосом и пофыркивая.

- Сворачивается в клубок с иголками.
- Общается с множеством родственников.
- Отпугивает своими иголками собак.
- Спит зимой.

НАСТРОЙ ИГРЫ

Одна из задач ведущего — задавать общий настрой происходящему. Выше (на стр. 43) уже говорилось, что вам предстоит обсудить с игроками мир, тему и настрой игры. Героический эпос или трагедия? Суровый реализм или побольше сказочности?

По умолчанию «Обитатели холмов» — игра лиричная и довольно мягкая, подходящая для самого разного возраста. Кролики сталкиваются с трудностями и опасностями, но в основном их судьба в ваших руках. Смерть — обыденная часть мира, но вряд ли она случится с вами, если вы не решите, что пришло время. Это замечательный формат игры, но можно играть и гораздо жёстче, когда жизнь коротка и единственный шанс выживания колонии — это размножаться быстрее врагов. Если играют взрослые люди, предпочитающие мрачные истории, для них игра в суровое выживание будет гораздо увлекательнее.

РЕЖИМ СУРОВОГО ВЫЖИВАНИЯ

Хотите сурового выживания? Сразу даём пару советов: не привязывайтесь к своим героям. Это игра не про них, это игра про их колонию. Жизнь отдельного кролика стоит немного, главное — выживание кроличьего сообщества. Смерти происходят постоянно, в соответствии с развитием сюжета, так что размножайтесь как можно чаще и с раннего возраста. Крольчата — это ваше всё (в том числе — ваши следующие герои).

В этом режиме игра — скорее семейная сага про несколько поколений, а не героический эпос. Хотя ваши герои могут быть лидерами, поэтами или разгильдяями, они всё равно нижнее звено пищевой цепочки в мире, ополчившемся против них. Возможно, детям повезёт и они довершат начатое родителями. Играть несколько поколений очень интересно, а работа с колонией как с живым сообществом приносит свои плоды. Вы начинаете заботиться о её здоровье и целях и превращать подвиги предыдущих поколений в мифы. А так... в конце концов, создание нового кролика занимает всего несколько минут.

Ведущему: задачи и принципы при этом не меняются. В режиме сурового выживания обратите особое внимание на два принципа. «Легко добавляйте, легко уничтожайте» означает в том числе «легко убивайте персонажей». Пусть разведчики не возвращаются, крольчихи умирают при родах, а болезни косят популяцию. «Любуйтесь на героев» звучит иронично в таком контексте, но в режиме сурового выживания это особенно важно. Жизнь ничего не стоит, смерть может наступить очень быстро, и даже если игроки перестали вовлекаться в игру и просто заменяют в описании кролика одно имя на другое, не забывайте, что игра — это способ дать друг другу самовыразиться. Персонажи игроков — герои, так что пусть их потомкам будет что рассказывать — хотя бы истории о том, как предки пожертвовали собой ради блага колонии.

В режиме сурового выживания ведущий использует обычный набор ходов, но слегка иначе определяет, что считается мягким, а что — жёстким. Увеличение уровня паники в этом режиме практически не считается ходом — кроликов надо пугать постоянно, это вообще самое мягкое, что ведущий может сделать. Увеличивайте уровень паники по всякому поводу. Для таких ходов как «покажите надвигающуюся опасность» и «упомяните происходящее за кадром» имеет смысл использовать гибель других персонажей. Пугать их надо постоянно. Не жалейте их и думайте о происходящем в более крупных масштабах, остальное — зависит от ваших вкусов. Если вам нравится игра покровее, устройте героям мир, где все животные постоянно оказываются в опасности, их ранят или они гибнут. Если же остальным игрокам такое не нравится, лучше играйте в обычном режиме. И даже если они в целом согласны на режим сурового выживания, держите под рукой карточку вето (см. стр. 93) и будьте готовы снизить интенсивность неприятностей, что довольно просто сделать.

Некоторые факты о кроликах

- Самый крупный кролик весит 50 фунтов, имеет 4 фута 3 дюйма в длину и застрахован на 1,6 миллионов долларов.
- Самый высокий прыжок: 3 фута.
- Самый длинный прыжок: 9,84 фута.
- Самый большой выводок: 26 детёнышей (24 выжило).
- Самый старый кролик: 18,88 лет.
- Самые длинные уши: 31 дюйм.
- Максимальное количество ушей: 4.



ИСТОРИЯ О КРОЛИКАХ

За двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь.

Пословица

ПЕРВАЯ ГЛАВА

Игра в «Обитателях холмов» делится на главы. Первая глава особенно важна, потому что в ней игроки вместе с ведущим описывают мир вокруг колонии и вдыхают в своих персонажей жизнь.

До начала игры вместе решите, будете ли вы использовать одну из заготовок (см. стр. 65) или создадите свой игровой мир, ответив на вопросы, которые найдёте на следующей странице.

В любом случае вам предстоит ответить на ряд вопросов про кроличью колонию, отношения в ней и общую ситуацию на момент начала истории. Последующие главы сильно зависят от того, как пройдёт первая. Каждый раз всё происходит примерно по одной схеме: уточняющие вопросы про текущую ситуацию, действия героев и их последствия, а также определение той точки повествования, после которой всё уляжется, так что следующая глава поведёт историю колонии в новом направлении.

У кролика невинный взор,
Но жизнь его — сплошной позор.
Я думать не могу без колик
Про то, что может делать кролик.

Анонимный автор

ВОПРОСЫ ОБ ИГРОВОМ МИРЕ

Когда игроки создадут своих персонажей, продолжите разговор, уточняя детали об игровом мире и начальной ситуации первой главы. Для этого задайте игрокам ряд вопросов: это могут быть как глобальные вопросы, так и частные. Не обязательно задавать их все: выберите пару из каждой категории. Получайте от игроков дополнительные детали, пока вас не устроит ответ, а картинка в голове не станет яркой и складной.

Если вы обращаетесь к заготовке, используйте перечисленные в ней вопросы.

ВОПРОСЫ О КОЛОНИИ

Эти вопросы позволяют определить особенности колонии, важные для игры. Отвечая на них, вы создаёте общий образ колонии, её жителей и окрестностей. Задавайте эти вопросы всем игрокам или отдельным героям, в том числе по очереди — верных ответов может быть более одного.

- По каким приметам местности кролик может найти эту колонию?
- Что видно вокруг, если выглянуть из норы, ведущей в колонию?
- Колония большая, маленькая или средняя?
- Как колония была основана?
- Какие у этой колонии знаменитые кролики, живые или мёртвые?
- Как колония выглядит, звучит, пахнет?
- Как в этой колонии принимают решения?
- Кто недоволен происходящим в колонии?
- Каково ваше место в колонии?
- Какая опасность может уничтожить колонию, если её не остановить?
- Что местным кроликам труднее всего доставать?
- Что у колонии есть такого, чему можно позавидовать?
- Что могло бы сделать колонию лучшим местом для жизни?
- Что _____?

ВОПРОСЫ ОБ ОТНОШЕНИЯХ

Кем бы кролик в колонии ни был — одиночкой, лидером, матерью семейства, новоприбывшим, — он всё равно знаком с другими кроликами колонии. Задавайте вопросы об отношениях отдельным кроликам: их ответы добавят штрихи к портретам других персонажей. Записывайте персонажей, которых упомянули игроки.

- Кому ты доверяешь больше всех?
- Кто портит тебе жизнь?
- Кого бы ты хотел в партнёры?
- Кто пускает тебя спать в своё убежище?
- Кто самый старый из известных вам кроликов?
- Кто оказался твоим соперником?
- Кого ты предпочёл бы видеть главным в колонии?
- В чьей тени ты долгое время жил?
- Кто знает твой секрет?
- Кто _____?

ВОПРОСЫ О СИТУАЦИИ

Каждая глава в «Обитателях холмов» начинается с выдающегося события, а не описаний повседневной жизни. Задавайте вопросы о ситуации отдельным игрокам.

- Сейчас день, ночь, сумерки?
- Как вы все оказались вдали от колонии?
- Когда вы поняли, что заблудились?
- Кто оказался ранен или в ловушке?
- Какое животное только что к тебе приблизилось?
- Какого хищника ты только что заметил?
- Что _____?

ВСЕГДА ЗАДАВАЙТЕ ВОПРОС

- Что вы делаете?

ВОПРОСЫ О СОБЫТИЯХ

Эти вопросы ведущий задаёт себе и обычно получает ответы на них в течение главы. Не нужно выбирать их до начала игры: сосредоточьтесь на паре из них после того, как игра уже началась, и пусть эти вопросы направляют сюжет.

- Что происходит после рождения крольчат?
- Что происходит после гибели кролика?
- Что в этой колонии ценят?
- Что происходит, когда прибывает новый кролик?
- Какие у колонии отношения с другими?
- Какие хищники терроризируют колонию?
- Какие другие животные есть поблизости?
- Какие проблемы создают кроликам люди?
- Что случится, если кроликам придётся оставить колонию?
- Что происходит, когда статус кролика в колонии меняется?
- Что _____?

КОНЕЦ ГЛАВЫ

Любая глава рано или поздно подходит к концу. Хороший момент для окончания главы — это момент, когда вы можете закончить фразу:

- ...и это была история о том, как _____.

Подходящие моменты для завершения фразы и окончания главы:

- Кролики справляются или окончательно не справляются с опасностью.
- Получен ответ на вопрос о событиях.
- Гибнет важный персонаж.
- Важный персонаж рождает крольчат.
- Герои побеждают хищника.
- Герои достигают важной цели.
- У вас закончилось время для игры.

Обычно лучше завершить историю чуть раньше, чем затянуть её. Напоминайте игрокам, которые в течение главы не выбрали нового личного хода, что надо сделать это в конце главы.

Глава — это не то же самое, что игровая встреча. Вы всегда можете закончить главу и начать новую, сделав в середине встречи маленький перерыв.

Когда вы планируете начинать следующую главу, взгляните на вопросы, оставшиеся у вас без ответа, а также задайте новые, которые помогут вам подготовить следующую главу.

ПОСЛЕДУЮЩИЕ ГЛАВЫ

Каждая глава — это часть истории колонии. Многие группы встречаются и разыгрывают только одну главу, но вы всегда можете продолжить историю.

Поскольку игровые события всегда случаются в интересные для колонии времена, между главами могут проходить недели и даже месяцы. Каждый раз обязательно делайте ход времени (см. стр. 35).

Население колонии постоянно изменяется. В каждой главе уходят старые персонажи и появляются новые. Если в предыдущей главе родились крольчата, они могли успеть вырасти к началу следующей главы и даже стать новыми героями.

Если в предыдущей главе какой-то кролик ушёл на покой, игрок может дать кому-нибудь дополнительный личный ход. Все остальные герои перед началом новой главы снижают свой уровень паники до нуля.

В начале новой главы вам снова придётся задавать вопросы.

За игровым столом:

- Задайте заготовленные вопросы.
- Задайте вопросы о героях и животных, которых они любят или ненавидят.
- Задайте вопросы об опасностях из прошлой главы и продвиньте хотя бы одну из них на шаг ближе к реализации её намерения (см. «Применение опасностей» на стр. 53)
- Задайте вопросы о текущей ситуации и поместите героев в центр событий.
- Спросите: «Что вы делаете?».



ЗАГОТОВКИ

У кролика умильный вид,
В душе ж подлец он и бандит:
За нежной мордочкой его
Таится злое существо.
Едва ль смогу я объяснить,
Как он коварен может быть.

Анонимный автор

ЗАГОТОВКА ДЛЯ ИГРЫ

Заготовка — это совокупность идей, вопросов, опасностей, хищников, персонажей и специальных ходов, объединённая общим пространством и общими темами.

Если вы хотите просто взять заготовку и сразу начать играть, вы можете использовать одну из приведённых на страницах этой книги или доступных на сайте <http://studio101.ru>.

Вы также вправе взять эти заготовки в качестве образца и сделать собственные, посвящённые интересным для вас временам и местам. Вы даже можете потом поделиться с нами тем, что получилось!

АБИНГДОНСКИЙ ЛУГ

Автор: Маршалл Миллер

Невдалеке от городка Абингдон находится луг, к которому ведёт узкая просёлочная дорога. Старики рассказывают, что когда-то давным-давно эту землю пахали и растили на ней ячмень, но с тех пор место совершенно заросло и одичало. Люди порой приходят сюда охотиться на кроликов, неосторожно выбравшихся из норы, но саму колонию они не трогают. Со времён когда здесь сеяли ячмень, произошло немного событий. Живые изгороди растут там, где росли, а кроликов поколениями беспокоят одни и те же хищники.

ИМЕНА

Растения: Боярышник, Тёрн, Падуб, Плющ, Орешник, Кизил, Валежник, Жимолость, Черника, Клён.

Кролики из колонии: Розмарин, Астра, Чертополох, Осока, Кресс, Самшит, Вереск, Снежинка, Наперстянка, Первоцвет.

Прочие кролики: Лютик, Спорыш, Щавель, Папоротник, Шерстистая, Мак, Росинка, Берёзка, Обормот.

Птицы: Неясыть, Дятел, Грач, Галка, Славка, Крапивник, Жаворонок, Дрозд, Осоед, Пустельга, Сладкая, Заря, Хохолок, Шапочка, Нимб, Душный, Штиль, Шквал.

Прочие существа: Горностай, Барсук, Ласка, Косуля, Куница, Крыса, Дикая Кошка, Белка, Заяц, Голодная Нора.

ВОПРОСЫ О КОЛОНИИ

- В какой части луга расположена колония?
- Какая часть колонии сейчас пуста и не заселена?
- Как колония выглядит, звучит, пахнет?
- Какую историю знают все кролики колонии и кто её лучше всех рассказывает?
- Почему во главе колонии вовсе не вы?
- Что в колонии есть такого, чего могут захотеть чужаки?
- Сколько зим прошло с того момента, как в колонию в последний раз заглядывал чужак до прихода Американца?

ВОПРОСЫ ОБ ОТНОШЕНИЯХ

- Кто сильно портит тебе жизнь?
- Кого ты хочешь себе в партнёры?
- Кто позволяет тебе спать в своём убежище?
- Кто из твоих знакомых кроликов самый старый?
- Кто оказался твоим соперником?
- Кого ты предпочёл бы видеть у власти?

ВОПРОСЫ О СИТУАЦИИ

- Сейчас день, ночь или сумерки?
- Почему вы все оказались далеко от колонии?
- Как между вами и колонией оказались охотники?
- Какое животное прячется сейчас вместе с вами в одном укрытии?

ВОПРОСЫ О СОБЫТИЯХ

- Что кролики делают, когда их собратья умирают?
- Что происходит, если нора случайно расширится до норы другой колонии?
- Что происходит, если кроликов прогоняют из родной колонии?

...Что вы делаете?

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

■ РАСПРОСЫ

Когда вы занимаетесь расспросами, примените свой ум. При суммарном результате 10+ выберите два эффекта, при 7–9 — один.

- Вы получаете ответ на свои вопросы.
- Вы уверены, что на ваши расспросы никто не обратил внимания.
- Вы не отвечаете на вопросы других кроликов.

■ ПОДЗЕМНОЕ ОРИЕНТИРОВАНИЕ

Пытаясь найти дорогу в чужой и непривычной системе нор, примените свой ум. При суммарном результате 10+ вы добираетесь до цели. При 7–9 вы выбираетесь на поверхность, но вам понадобится другой путь вниз, чтобы найти то, вы что искали.

Некоторые факты о кроликах

- Кролики обычно образуют моногамные пары, размножаясь по мере возможности, но таких пар в жизни кролика может быть целая серия.
- Очень старая кроличья колония в Австралии состоит из 500 метров туннелей. В ней 150 входов.
- Кролики дерутся так же яростно, как и другие животные, — кусаются, царапаются, лягаются, напрыгивают и толкаются. Как правило, хозяин территории имеет преимущество.
- Охотники часто ставят силки на кроличьих тропах — иногда пользуясь для этого веткой дерева или небольшим деревцем. На входах в норы ставят сети.
- Кроликов выкашивают кишечные заболевания и миксоматоз. Люди распространяют эти заболевания среди диких кроликов, чтобы сократить их популяцию.
- У кроликов по пять пальцев на передних лапах и по четыре — на задних.

ПЕРСОНАЖИ

АМЕРИКАНЕЦ, НОВОПРИБЫВШИЙ КРОЛИК

Особенность: амбициозен.

Говорит: настойчиво, как опытный продавец.

- Вступает за тех, кто ниже по статусу.
- Небрежно указывает на проблемы колонии и ошибки руководства.
- Встречается с небольшими группами и ведёт разговоры о том, как хорошо можно было бы жить.
- Готовит переворот, который оказывается не бескровным.

ГРУШАНКА, ГЛАВНАЯ КРОЛЬЧИХА

Особенность: практична.

Говорит: спокойно и открыто.

- Интересуется мнением остальных.
- Приняв решение, действует твёрдо.
- Распределяет задачи.
- Улаживает споры.

ДЛИННОЗУБЫЙ, ОТЕЦ ГРУШАНКИ

Особенность: сложно найти.

Говорит: бодро.

- Вызывается добровольцем на самые разные задачи.
- Выжидает, когда всё уладится.
- Рассказывает истории о прошлом.
- Устраивает кому-то разнос.

КРАПИВА, ЕЖИХА

Особенность: скрытная.

Говорит: высоким голосом и пофыркивая.

- Сворачивается в клубок с иголками.
- Общается с множеством родственников.
- Отпугивает своими иголками собак.
- Спит зимой.

ХИЩНИКИ

ЛЕСЛИ И КЭДБИ, ТЕРЬЕРЫ

Особенность: наивные.

Говорят: мечтательно, молодым голосом с британским акцентом.

- Гав-гав-гав!
- Радостно бегают по всему лугу.
- Активно чешутся и встряхиваются.
- Вынюхивают след, непрерывно болтая и шутя.
- Раскапывают норы и пролезают в них.

САКСА, ЛИСА

Особенность: любопытная.

Говорит: обольстительно и аристократично.

- Исчезает и появляется в другом месте, без очевидной логики перемещения.
- Хватает зубами и держит, неторопливо решая, что делать с добычей.
- Следует на расстоянии, выбирая момент для нападения.
- Вступает в разговоры и охотно даёт обещания.

ОСЫПЬ, ЯСТРЕБ

Особенность: эффективный.

Говорит: вальяжно.

- Пикирует с огромной скоростью.
- Вцепляется в спину жертвы острыми когтями.
- Рвёт уши кривым клювом.
- Хватает и уносит.
- Наносит удары крыльями.

ДЖЕЙК И КЛАЙД, ОХОТНИКИ

Особенность: пьяны.

Говорят: непонятное для кроликов.

- Стреляют без разбору.
- Используют в темноте фонарики.
- Спускают собак и науськивают их.
- Ставят плохие силки.

ОПАСНОСТИ

ПРИХОД АМЕРИКАНЦА К ВЛАСТИ

Намерение: изменить иерархию в колонии.

- Кролики начинают собираться тихими группами и перешёптываться.
- Сторонники Американца перегораживают норы.
- Сторонники Американца изгоняют Грушанку.
- Американец назначает кроликам новые статусы.

ЖАРКОЕ ЛЕТО

Намерение: перейти в осень.

- Длинные жаркие дни.
- Низины зарастают очень густой травой.
- Природа привлекает людей, они приезжают с детьми и собаками.
- Источники воды и земля пересыхают.

СЛИЯНИЕ КОЛОНИЙ

Намерение: изменить привычный ход вещей.

- К удивлению копателей, туннели доходят до чужих нор.
- Встречи охранников, разведчиков, послов.
- Кролики двух колоний начинают общаться и образовывать пары.
- Общая поддержка достаётся новому руководству.

ПОЗДНЯЯ ОСЕНЬ

Намерение: стать зимой.

- Листья жухнут и опадают.
- Приходят охотники с собаками и фонариками.
- Поля вокруг пустеют, их оставляют под пар.
- Птицы улетают, голодные пернатые хищники остаются.

БАЙЮ ДЮПРЕ

Автор: Ясон Морнингстар

В байю¹ жизнь непроста — c'est vrai, c'est vrai 'tit monde². Нам придётся быть наготове — все вокруг норовят нас съесть. Будьте начеку! Lâche pas! Lâche pas la patate³, мои милые! Все есть хотят, все любят крольчатину, c'est vrai⁴. Нам придётся быть быстрее и умнее. Мы не можем плавать как болотные кролики, но зачем нам плавать? Были бы мы предназначены для плавания — у нас были бы плавники. Мы не можем лазать как белки — а если бы могли, были бы такими же идиотами, как они, 'tit monde⁵!

ИМЕНА

Деревья: Иволжистый Дуб, Лысый Кипарис, Нисса, Карликовое Пальметто, Лишайник.

Большие и длинноногие плавучие болотные кролики: Молочай, Ирис, Цветоголовник, Репешок, Шелковица, Сурепка, Ежевика, Митчелла, Фиалка, Маргаритка.

Цапли и утки: Шервуд, Зануда, Уиллис.

Крысы, нутрии, белки, мускусные крысы, бобры: Дерриэль, Бассе, Гоzi, Тинч, Вдова, Баллес, Моксли.

Аллигаторы, крысиные змеи, гигантские бугорчатые водяные змеи: Охина, Ачуффа, Писа-Тук, Аффетипоа.

1. Термин, используемый на побережье Мексиканского залива в США для обозначения водотока с едва заметным течением или болотистого ответвления реки.

2. По правде говоря, это очень тесный мир (фр.).

3. Не отпуская картошку (фр.) — идиоматическое выражение характерное для Луизианы 1920-х годов, обозначающее приглашение продолжать действовать, а не сдаваться.

4. По правде говоря (фр.).

5. Маленький мир (фр.) — порицание тесноты мира и его ограниченности.

ВОПРОСЫ О КОЛОНИИ

- По каким приметам кролик может найти колонию?
- Какой вид открывается от входа в колонию?
- Колония большая, маленькая, средняя?
- Сколько поколений назад вы пересекли Великую Реку?
- Где находятся пойменный лес, сухой глинистый холм, медвежья берлога?
- Какого кролика, живого или мёртвого, здесь особенно уважают?
- Как колония выглядит, звучит, пахнет?
- Как в колонии принимаются решения? Кто главный?
- Какие у вас отношения с болотными кроликами, которые здесь жили до прихода ваших предков?

ВОПРОСЫ ОБ ОТНОШЕНИЯХ

- Кто портит тебе жизнь?
- Кого бы ты хотел себе в партнёры?
- Кто пускает тебя спать в своё убежище?
- Кто из ваших знакомых кроликов самый старый?
- Кто оказался твоим соперником?
- Кто недоволен тем, как обстоит жизнь в колонии?

ВОПРОСЫ О СИТУАЦИИ

- Сейчас день, ночь или сумерки?
- Почему вы все оказались вдалеке от колонии?
- Как вы поняли, что заблудились?
- Кто оказался ранен или в ловушке?
- Кто только что приблизился к тебе — пеликан, опоссум, енот?
- Какого хищника вы только что заметили? Рысь? Большую змею? Кого-то ещё?

ВОПРОСЫ О СОБЫТИЯХ

- Что происходит, когда кролики рождаются и умирают?
- Что происходит, когда прибывает новый кролик?
- Что происходит, когда кроликов выгоняют из колонии?
- Что происходит, когда статус кролика в колонии меняется?

...Что вы делаете?

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

ВЗГЛЯД В ГЛАЗА БЕЛОГО КОРОЛЯ

Когда вы смотрите в глаза Белому Королю, вам приходится проявлять стойкость. При суммарном результате 10+ выберите 2 эффекта. При 7–9 выберите 1.

- Вы можете отвести глаза.
- Ваше тело вас слушается.
- Вы не стремитесь найти покой в зубах Белого Короля.

Некоторые факты о кроликах

- Кролики — рьяные копрофаги. Если вы не знаете, что это такое, лучше не знайте дальше.
- Три вида кроликов умеют лазать по деревьям.
- Крольчата могут прожить без молока не более двух дней.
- У кроликов вдвое больше вкусовых рецепторов, чем у человека.
- Раздвоенная верхняя губа помогает кроликам есть листья.
- У кроликов поле обзора составляет почти 360 градусов.
- У кроликов 40–50 вибрисс.
- «Дом» кролика — от 2 до 10 акров земли.
- Кролики не спят зимой.
- Кролики переживают обезвоживание даже лучше, чем верблюды.
- Кроликов стали разводить 1000–1500 лет назад.
- У кроликов, как у людей, есть молочные зубы, но они выпадают практически сразу после рождения.
- Кролики спят по 8 часов в день, но этот сон дробится на двадцатипятиминутные отрезки. В быстром сне кролики проводят вдвое меньше времени, чем люди.

ПРОЧИЕ ПЕРСОНАЖИ

ДЕЛЬФИНА, БУРЫЙ ПЕЛИКАН

Особенность: строгая.

Говорит: как настоящая леди.

- Забывает какого-то зверька.
- Наблюдает с воздуха.
- Порицает дурное поведение.
- Прячет что-то (или кого-то) в клюве.
- Клеймит трусость и непослушание.

БУПИНЬОН, ЕНОТ

Особенность: крутится под ногами.

Говорит: с французским (точнее, каджунским) прононсом.

- Обедается.
- Работает посредником.
- Говорит о себе в третьем лице.
- Стремится составить кому-нибудь компанию.
- Делится сомнительными знаниями.

КАПИТАН, ОПОССУМ

Особенность: предатель.

Говорит: в манере Эйба Вигоды.

- Улыбается, показывая зубы.
- Просит услугу за услугу.
- Зовёт своего бойца, Монетта.
- Требуя подношений.
- Бережёт себя любимого.

ХИЩНИКИ

МОНЕТТ, РЫСЬ

Особенность: смертельно опасен.

Говорит: нахально.

- Ловит огромными лапами.
- Загрызает.
- Хромает от нанесённой охотниками раны.
- Цинично комментирует происходящее.
- Поддакивает Капитану.

АФФЕТИПОА, «БЕЛЫЙ КОРОЛЬ»

Гремучая змея-альбинос

Особенность: гипнотизирует.

Говорит: мягким, скучающим голосом.

- На языке чокто его имя означает «очаровывающий и разрушающий».
Он пять футов в длину, молочно-белый с золотыми полосами, у него красные глаза.
- Шутит над добычей.
- Появляется из ниоткуда.
- Впивается зубами в теплокровную добычу и выжидает.
- Греется на солнышке, лёжа на бревне.
- Поражает своей неземной красотой.

БУДИЛЬНИК, ГОНЧИЙ ПЁС

Особенность: глуп.

Говорит: громко и преимущественно глупости.

- Гав-гав-гав!
- Гонится за добычей.
- Хватает зубами и трясёт.
- Вынюхивает след.
- Выкапывает всё съедобное.

ОПАСНОСТИ

БОЛОТНЫЕ КРОЛИКИ

Намерение: выжить колонию с байю.

- Прибывают посланцы для мирных переговоров.
- Кролики-бойцы и их союзники-нутрии собираются за рекой.
- Нападают на патрули.
- Затапливают колонию.

БЕЛЫЙ КОРОЛЬ

Намерение: собирать дань и жертвоприношения.

- Прибывает посланец с ультиматумом.
- В колонии разногласия.
- Прибывает карательная экспедиция.
- Белый Король властвует.

ОХОТНИК

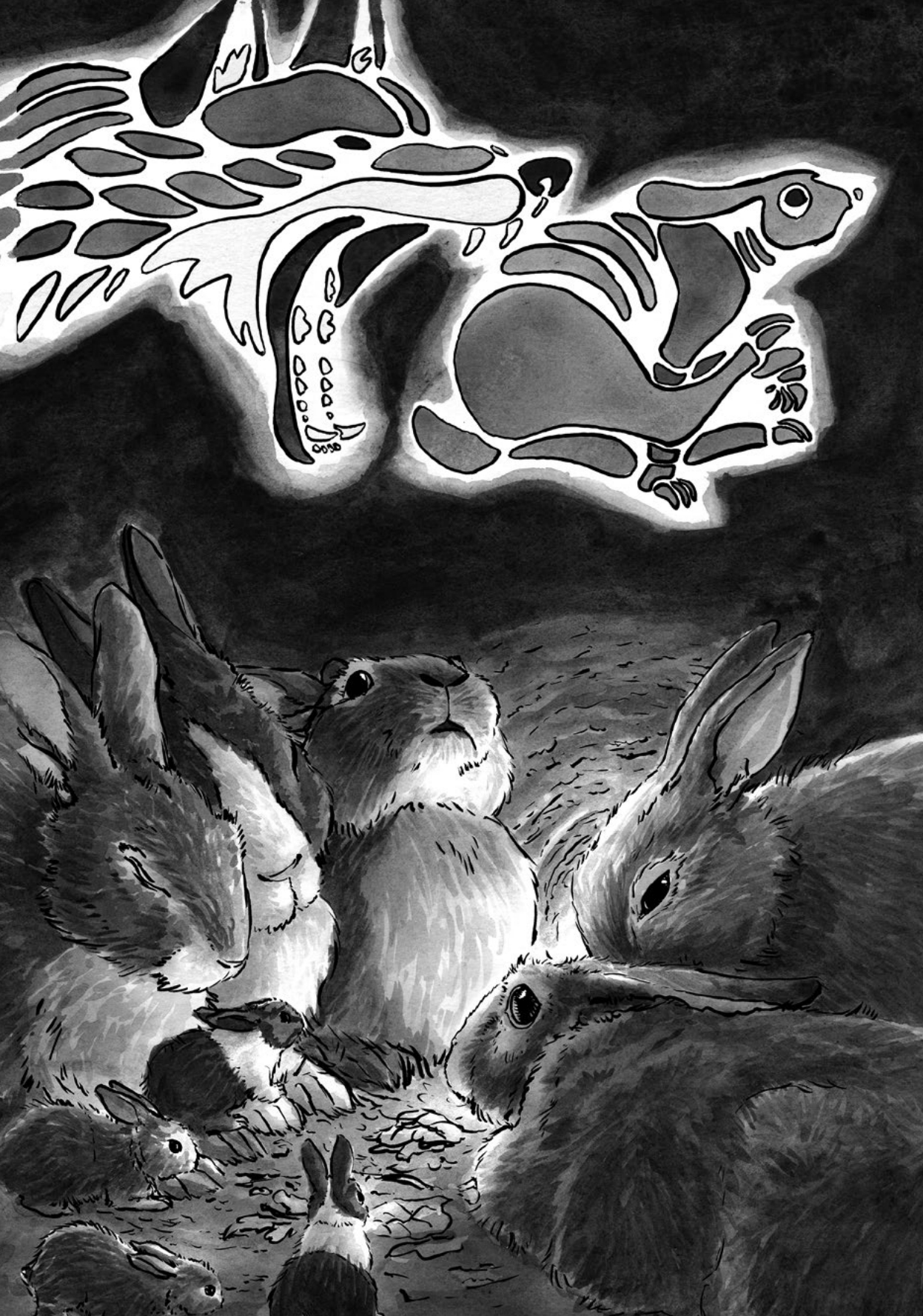
Намерение: уничтожить колонию.

- Охотник прибывает из-за болота.
- Пёс Будильник бежит по округе.
- Собирается большой совет по поводу общей опасности.
- Колонию предадут и ею жертвуют.

ВЕЛИКИЙ ПОТОП

Намерение: затопить всё.

- Идут ливни, земля размокает.
- Вода в реке поднимается, низины затоплены.
- Норы колонии заливают.
- Всё вокруг оказывается под водой.



ПРИЛОЖЕНИЕ 1: ЛИЧНЫЕ ХОДЫ

■ БЫСТРОНОГИЙ

Вас никто не может обогнать. Когда вы обращаетесь в бегство, вы приравниваете все результаты 6 и меньше к результатам 7–9.

■ ВЛИЯТЕЛЬНЫЙ

Вы имеете влияние на других кроликов колонии — благодаря страху, взаимовыгодным обменам, важной родне или уважению. Выберите что-то одно из этого списка и получайте +1 к успеху каждый раз, когда пытаетесь договориться, используя своё влияние.

■ ВЁРТКИЙ

Если вы мельче, чем то, что вас держит, вы можете вырваться, используя резвость вместо силы.

■ ГРОЗНЫЙ

Когда вы при переговорах лягаете, сбиваете с ног или молотите лапами другого кролика, вы можете применить силу вместо ума.

■ ДЕРЗКИЙ

Когда вы хвастаетесь, как с чем-то справитесь, а потом справляетесь, получите запас успеха 1 (максимум 3). Вы можете впоследствии тратить этот запас, напоминая себе и другим о своих деяниях и получая –1 к уровню паники за единицу запаса.

■ ДИТА ПОДЗЕМЕЛИЙ

Маневрируя в узких пространствах, применяйте свой ум. При суммарном результате 10+ вы запутываете преследователей в развилках и поворотах. При 7–9 вы значительно отрываетесь от них.

ЖИЛЕТКА

Поговорив по душам с другим кроликом, вы можете обнулить его уровень паники и увеличить свой на столько же единиц.

ЗАБОТЛИВЫЙ

Оказывая помощь другому кролику, вы можете снижать его уровень паники сразу на 2.

ЗНАТОК ЛЮДЕЙ

Вы выросли в клетке или в вольере и лучше многих знаете людей. Наблюдая за людьми, вы можете, помимо обычных вопросов из списка, задать следующий: «Зачем они это делают?». Ведущий всегда даёт вам один верный и один неверный ответ — пользуйтесь этой информацией по своему вкусу.

ЗУБЫ И КОГТИ

В драке вы можете применить силу. При суммарном результате 10+ противник должен или убежать, или получить шрам. При 7–9 вы оба получаете шрамы, если вы не убегаете.

ИНЖЕНЕР

Когда вы неспешно осматриваете какое-то место, вы можете отметить какую-то его особенность, потенциально полезную для колонии. У вас +1 к успеху одного любого действия по рытью в этом месте.

ИСКАТЕЛЬ

Вы много где бывали и лучше других знаете местность. Ведя наблюдение на местности, вы можете также задавать вопрос: «Где здесь я могу найти X?».

КРУГ ОБЩЕНИЯ

Борьба за существование порой приводит к появлению странных друзей. Когда вы впервые применяете этот ход, выберите другой вид животного — с ними у вас есть старые связи и взаимопонимание.

■ ЛИДЕР

Когда вы руководите и отдаёте приказы, у остальных +1 к успеху, пока они эти приказы выполняют.

■ МЕТКА ЧЁРНОГО КРОЛИКА

Когда все будут не без оснований считать, что вы погибли, — это окажется не так. Вы возвращаетесь чуть позже, живой, но раненый — и с невероятной историей. После этого вы вычёркиваете этот ход.

■ НЕ БОЮСЬ!

Выбрав этот ход, возьмите запас успеха 1. Встретившись с хищником, вы можете потратить единицу из этого запаса успеха, рассказав, как вы такого хищника уже однажды одолели. Вам больше не требуется бороться с паникой, когда вы встречаетесь с этим типом хищников.

■ ОБЩИТЕЛЬНЫЙ

Вы общаетесь со всеми кроликами колонии и даже с некоторыми чужими. Ведя наблюдение, вы всегда можете задать вопрос: «Кто с большей вероятностью знает об X?».

■ ОДНОЛЮБ

Вступив в партнёрство с другим кроликом, вы навсегда сохраняете +1 к любым попыткам помочь/помешать ему.

■ ОСТРОЕ И ПРИТУПЛЕННОЕ

Одно из ваших чувств (зрение, слух, обоняние и т. д.) чрезвычайно слабое, но какое-то другое — исключительно острое. Вы не можете делать наблюдения, опираясь на слабое чувство, зато, применяя острое, вы приравниваете все результаты 7+ к 10+.

■ ОТЧАЯННЫЙ

Вы научились собираться с духом в самых ужасных ситуациях. В любой момент вы можете принять шрам и обнулить свой уровень паники.

🎲 ПЛОДОВИТОСТЬ

Рожая крольчат, вы не бросаете кубики, а просто выбираете желаемое число от 2 до 12.

🎲 ПОЗОЛОЧЕННАЯ КЛЕТКА

Бывают люди, готовы любить и беречь вас, если вы станете жить у них. Выбрав этот ход, возьмите запас успеха 1. Встретив человека, вы можете потратить этот запас, объяснив, почему этот человек возьмёт вас к себе домой.

🎲 ПОСОЛ

Вы в этой колонии гость и представитель другой колонии. Ответьте на один вопрос о вашем доме от каждого игрока и оставьте себе запас успеха 3. Этот запас можно тратить 1 к 1, чтобы получать новую информацию о вашей родной колонии или кроликах из неё.

🎲 ПРОВИДЕЦ

Вы можете предвидеть будущее. Делая это, попросите всех за столом назвать по слову — и после этого опишите своё видение, используя все эти слова. Ведущий может задавать вам дополнительные вопросы, а затем ему предстоит устроить так, чтобы ваше видение сбылось.

🎲 РАССЛАБЛЕНИЕ

Отдыхая, вычитайте из своего уровня паники свою стойкость, а не 1.

🎲 СВОЕВРЕМЕННОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Предупреждая других об опасности, вы даёте им +1 к успеху на одно действие, с ней связанное.

🎲 СЕДОЙ

Вы уже стары и готовы дать совет любому, кто о нём попросит. У пришедших будет +1 к успеху, если они последуют этому совету.

■ СКАЗИТЕЛЬ

Рассказывая историю о своих прошлых подвигах или о Сказочных Кроликах, примените свой ум. При суммарном результате 10+ уровень паники ваших слушателей снижается на 3. При 7–9 он снижается на 1.

Сказочные кролики

Бывают истории о кроликах, ушедшие далеко за пределы колонии, — истории, которые рассказываются везде, где кролики живут. Детали в этих историях-сказках меняются, но основа мифа всегда остаётся.

- Лунный кролик.
- Первый мужчина и Первая женщина.
- Собака и Лисица.
- Ворона и Пугало.
- Потерянная колония.
- Смелый Принц (или Принцесса).

■ СМЕРТНИК

Вы обречены, и все вокруг понимают, что долго вы не протянете. Как вас будут вспоминать? Ваш следующий кролик начнёт с одним дополнительным личным ходом.

■ СРАБОТАННАЯ ПАРА

Вы можете играть сразу двух кроликов, но только один из них может в течение главы развиваться.

■ ХАРИЗМА

Вы всегда можете найти одного-двух кроликов, готовых идти за вами и делать то, что вы говорите.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: О ЛЮДЯХ

Но только не вздумайте подходить к огороду мистера Мак-Грегора! С папой ведь там и случилось несчастье: он угодил в пирог, который пекла миссис Мак-Грегор.

Беатрис Поттер, Приключение кролика Питера

Так сложилось, что люди относятся к кроликам двояко: они любят ловить их в силки и стрелять по ним из ружья, но не любят обнаруживать их на своих полях. В тех местах, где кроликов раньше не было, вроде Австралии, они порой превращаются в такое бедствие, что их численность пытаются ограничивать любыми средствами, от ловушек и ядов до заборов и распространения кроличьих болезней.

Люди одомашнили кроликов, разводя их ради меха или мяса. Кролики используются в медицинских исследованиях, декоративные породы выведены для выставок, а беговые — для состязаний. Многие кролики просто живут у людей как домашние любимцы. Все эти ситуации могут пригодиться в игре в «Обитателей холмов». Кролики в вашей игре могут изначально быть сбежавшими из вольера или даже по каким-то причинам выпущенными на волю. Кролики в ваших историях могут освобождать сородичей из плена у людей.

Люди в «Обитателях холмов» могут выступать в очень разных ролях. Кто-то из них представляет опасность, кто-то оказывается хищником, а кто-то — просто живущим рядом персонажем. Фермер, распахивающий поле, — это опасность, его жена с ружьём — это хищник, а их добрая дочка — просто персонаж.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:

О ЗАЙЦАХ И ПИЩУХАХ

Ты — тот самый заяц, что дергает за гриву мертвых львов.

Уильям Шекспир

Кролики относятся к зайцеобразным — наравне с зайцами и чуть более дальними родственниками пищухами. «Обитатели холмов» — именно кролики, но вы всегда можете избрать главными героями зайцев либо пищух, или же поселить этих животных не遠деке от кроличьей колонии, сделав их друзьями или врагами главных героев.

Подобно кроликам, зайцы отличаются длинными ушами и мощными задними лапами. Они обычно быстрее и крупнее кроликов. Зайцы не живут в сложных подземных колониях, делая себе лишь небольшие «гнёзда» в ямах.

Пищухи отличаются более короткими закруглёнными ушами и не такими мощными задними лапами.

Все эти животные друг на друга внешне похожи и спутать их можно, но на деле они далеки друг от друга и не скрещиваются.

Если вы хотите для разнообразия поиграть именно в зайцев, вам подойдёт игровой мир Северного Леса авторства Адама Дрю, который можно найти на сайте www.studio101.ru.



ПРИЛОЖЕНИЕ 4:

ПОЛЕЗНЫЕ ПЕРЕЧНИ

МЕСТА В ПОЛЯХ

- Ручей или пруд с хорошей влажной травой.
- Высокая трава, через которую непросто пробираться.
- Короткая, недавно скошенная трава.
- Каменная стенка или насыпь, из-за которой слышатся странные звуки.
- Скала или дерево со множеством меток и запахов проходивших мимо животных.
- Автомобильная или железная дорога, от которой постоянно пахнет смертью.

МЕСТА ВОЗЛЕ ФЕРМЫ

- Припаркованные тракторы, грузовики и прочая пахнущая бензином техника.
- Жилой дом, где много людей, и их постоянно слышно.
- Амбар или хлев, пахнущий сеном и скотом.
- Туалет, где резко пахнет людьми ... и крысами.
- Курятник и вольеры, пахнущие страхом и отчаянием.
- Высокие постройки вроде мельницы или силосной башни, которые видно издалека.

УКРЫТИЯ ПОД ЗЕМЛЁЙ

- В мягкой почве между крупными камнями, куда доносятся вкусные запахи сверху.
- В сухой каменной почве, где под лапами постоянно попадают мелкие острые камешки.
- В песчаной почве, где лежит частично засыпанная проволока.
- В грязи под бетонным фундаментом, очень страшное место.
- В торфянике среди корней, где полно запахов дерева и его жителей.
- В промёрзшей земле среди старых нор, в мёртвой тишине.

МЕСТА В ПАРКАХ

- Тропинка, по которой бегают спортсмены.
- Улицы.
- Водостоки и канавы.
- Ручьи и мосты.
- Фонтаны.
- Спортплощадка.
- Уличный фонарь.
- Статуя или памятник.
- Припаркованные машины.
- Мощёные дорожки.
- Общественные туалеты.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ МЕСТА

- Вольер во дворе.
- Лаборатория.
- меховая ферма.
- Мясная ферма.
- Зоопарк.
- Школьный класс.
- Ветеринарная клиника.
- Самолёты, поезда, автомобили.

МЕСТА В ГОРАХ

- Горный лес.
- Осыпь.
- Линия хребта.
- Крутой склон.
- Ущелье.
- Пик.
- Нависающий склон.
- Пастушья хижина.
- Водопад.

НЕСЛЫХАННЫЕ ВЕЩИ

- Плавание или использование плота.
- Письменность.
- Перетаскивание предметов.
- Бой группой или бой с хищником.
- Уничтожение ловушки.
- Прогрызание дыры в брезентовом мешке.

ЕЩЁ БОЛЕЕ НЕСЛЫХАННЫЕ ВЕЩИ

- Применение огня.
- Открывание двери, сдвигание засова.
- Перенаправление потока воды.
- Высаживание семян.
- Сомнамбулизм.
- Общение с людьми.

ВИДЫ ХИЩНИКОВ

СЕВЕРОАМЕРИКАНСКИЕ ХИЩНИКИ И ОПАСНОСТИ

- Ласка.
- Енот.
- Койот.
- Аллигатор.
- Купкугиак (злой дух, превращающийся в свирепого восьминогого полярного медведя, или в умершего родственника и заманивающий в воду).
- Машина (разрушительна, цели неясны).

ЮЖНОАМЕРИКАНСКИЕ ХИЩНИКИ И ОПАСНОСТИ

- Химикаты.
- Белокрылые летучие мыши-вампиры.
- Кугуар.
- Мапингуари (его запах наводит панику, он может уничтожать целые колонии).
- Орёл.
- Мартышка тити (длинные хваткие руки, любит крольчат).

АЗИАТСКИЕ ХИЩНИКИ И ОПАСНОСТИ

- Красный волк.
- Макака.
- Сова.
- Привидение (кого вы так обидели?).
- Яма (недавно выкопанная людьми).
- Тибетская лисица.

АВСТРАЛИЙСКИЕ ХИЩНИКИ И ОПАСНОСТИ

- Динго.
- Отравы (специально выложенная и привлекательная для кроликов).
- Крокодил.
- Воронковые водяные пауки.
- Чудовище, живущее в пруду.
- Сумчатая крыса (разносит болезни).

АФРИКАНСКИЕ ХИЩНИКИ И ОПАСНОСТИ

- Ловушка, подрубающая лапу (ставятся на сервалов).
- Полосатый мангуст.
- Медведь Нанди (голодный ночной хищник).
- Сервал.
- Змея.
- Гиена.

ЕВРОПЕЙСКИЕ ХИЩНИКИ И ОПАСНОСТИ

- Барсук.
- Ястреб.
- Гоблин (собирается стать королём).
- Собака.
- Силки (петля, которая ловит и душит кролика).
- Горноста́й.

ПРИМЕРЫ ХИЩНИКОВ

ЛИСА

Особенность: коварная, отчаянная или просто любопытная.

- Появляется и исчезает.
- Хватает зубами и удерживает.
- Следует на расстоянии.
- Вступает в разговоры и охотно даёт обещания.
- Злопамятна.

ЯСТРЕБ

Особенность: умный, безжалостный или сытый.

- Пикирует сверху.
- Вцепляется когтями.
- Рвёт клювом.
- Хватает и уносит.
- Бьёт крыльями.

ОХОТНИК

Особенность: пьяный, юный или упорный.

- Стреляет из ружья.
- Использует фонарик.
- Ищет колонию.
- Затыкает выходы из нор.
- Ставит ловушки и силки.
- Спускает собак.

СОБАКА

Особенность: ленивая, праздношатающаяся или манерная.

- Гав-гав-гав!
- Гоняется за добычей.
- Хватает зубами и трясёт.
- Вынюхивает след.
- Раскапывает нору.

ЛОВУШКИ

Особенность: клетка, петля или капкан.

- Удерживает на месте.
- Причиняет боль.
- Оставляет умирать без воды и пищи.
- Оставляет уязвимым.
- Позволяет людям захватить кролика живым.

ПРИМЕРЫ ОПАСНОСТЕЙ

ПОСТРОЙКА ДОРОГИ

Намерение: пройти через всю территорию.

- Приезжают люди и исследуют местность.
- Машины разоряют луг.
- Грузовики оставляют груды земли и гравия.
- Появляется дорога, разделяющая территорию.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПУЗРАРИИ

Намерение: захватить рощу.

- Листья закрывают солнце.
- Заводятся новые хищники.
- Умершие деревья падают.
- Люди разбрасывают гербициды.

ЖАТВА

Намерение: опустошить поля.

- Люди появляются всюду.
- Много шума.
- Поле пустеет.
- Машины сотрясают землю.

ПРИХОД ХЛОПКОХВОСТА К ВЛАСТИ

Намерение: изменить иерархию в колонии.

- Часть кроликов шушукается по углам.
- Сторонники Хлопкохвоста баррикадируют туннели.
- Хлопкохвост изгоняет прежнего главного кролика.
- Хлопкохвост объявляет об изменениях в статусах кроликов.

ВЕСЕННИЕ ДОЖДИ

Намерение: стать летом.

- Колючие кусты разрастаются.
- В гнёздах начинают орать птенцы.
- Идут ливни.
- Трава становится высокой.

ЖАРКОЕ ЛЕТО

Намерение: перейти в осень.

- Длинные жаркие дни.
- Низины зарастают невероятно густой травой.
- Природа привлекает людей, они приезжают с детьми и собаками.
- Источники воды и земля пересыхают.

ПОЗДНЯЯ ОСЕНЬ

Намерение: стать зимой.

- Листья жухнут и опадают.
- Приходят охотники с собаками и фонариками.
- Поля вокруг пустеют, их оставляют под пар.
- Птицы улетают.

ХОЛОДНАЯ ЗИМА

Намерение: стать весной.

- Холодные, холодные ночи.
- Снег покрывает землю.
- Еды становится мало.
- Охотники выходят добывать шкурки.

ВТОРЖЕНИЕ СЕННОЙ КОЛОНИИ

Намерение: аннексировать колонию.

- Прибывают послы из Сенной колонии.
- На границах собираются бойцы.
- Доступ к ручью отрезан.
- Диверсанты прокапываются к норам колонии.

ПРИЛОЖЕНИЕ 5: КАРТОЧКА ВЕТО

Автор: Джон Ставропулос.

Карточка вето — полезный приём, благодаря которому ваша игра будет психологически более безопасной. Сделайте простую карточку с крупным крестиком: её может применять любой участник, чтобы убрать из игры элемент, причиняющий ему дискомфорт, при этом он не обязан ничего объяснять.

Подготовив карточку, перед началом игры сообщите остальным участникам:

«Мы играем, чтобы получать удовольствие. Если кому-то вдруг станет неуютно от того, что происходит в игре, — покажите им карточку с крестиком, — просто поднимите эту карточку или постучите по ней пальцем. Объяснять почему — не надо. Не важно почему. Просто как только кто-то поднимает эту карточку или стучит по ней пальцем, мы продумываем заново происходящее в игре. Если возникнут какие-то более сложные вопросы, всегда можно объявить перерыв, и мы обсудим всё в частном порядке. Я понимаю, что звучит это всё очень пафосно, но это действительно может упростить игру».

Подробное объяснение техники можно найти здесь: tinyurl.com/x-card-rpg.

ПРИЛОЖЕНИЕ 6: МЕДИАГРАФИЯ

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Д. Винсент Бейкер, «Постапокалипсис».
Сэйдж Латторра и Адам Кёбел, «Dungeon World: настольная ролевая игра».
Avery Mcdaldno, «Simple World».
B. Dennis Sustare and Scott Robinson, «Bunnies & Burrows».
Steffan O'Sullivan, «Bunnies & Burrows» (GURPS).

КНИГИ О КРОЛИКАХ

Ричард Адамс, «Обитатели холмов»*.
Ричард Адамс, «Сказки Уотершипского холма».
Феликс Зальтен, «Жили-были пятнадцать зайцев».
Феликс Зальтен, «Бэмби»*.
Феликс Зальтен, «Дети Бэмби».
Роберт Лоусон, «Кроличий Холм».
Джозель Харрис, «Сказки дядюшки Римуса».
Fred L. Tate, «The Warren».
Robert Lawson, «The Tough Winter».
Karl Kersch, «The Abominable Charles Christopher».
Colin Dann, «The Animals of Farthing Wood»*.
Robert Lawson, «Robbut: A Tale of Tails»*.
Amy Griffen Ouchley, «Swamper: Letters from a Louisiana Swamp Rabbit».
Sally Tagholm, «Animal Lives: Rabbits».

НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЕ КНИГИ О КРОЛИКАХ

Susan Lumpkin and John Seidensticker, «Rabbits: The Animal Answer Guide».
Susan E. Davis and Margo Demello,
«Stories Rabbits Tell: A Natural and Cultural History of a Misunderstood Creature».
Bob D. Whitman, «Domestic Rabbits and Their Histories: Breeds of the World».
David Brian Plummer, «In Pursuit of Coney».
Рональд Локли, «Частная жизнь кролика».

СКАЗКИ О КРОЛИКАХ

Беатрис Поттер, «Кролик Питер и другие истории».
Беатрис Поттер, «Сказка про Олли Кроллета».
Беатрис Поттер, «Пампушата».
John Marsden, «The Rabbits».
Garth Williams, «The Rabbit's Wedding».
Jim Arnosky, «Rabbits and Raindrops».

* Существуют также в виде мультфильмов.

ПРИЛОЖЕНИЕ 7: СЛОВАРЬ

2d6: сокращённая запись, означающая «два кубика».

Развитие персонажа: момент, когда раз в главу персонаж получает новый ход.

Задачи: роль ведущего в игре.

Глава: цельная часть игрового повествования, обычно длительностью примерно в одну игровую встречу.

Ведущий: участник игры, который управляет всем игровым миром.

Ход ведущего: особое событие, которое приносит в игру ведущий после определённых действий или хода игрока. Может быть как мягким, так и жёстким.

Ход: правило, определяющее последствия игровых событий и действий

Паника: параметр персонажа игрока, отражающий его уровень стресса.

Игрок: тот, кто в игре управляет персонажем-кроликом.

Ход игрока: ход, который может сделать игрок за своего героя. Ходы бывают основные, особые и личные.

Хищник: животное, которое так или иначе охотится на кроликов. В эту категорию могут входить люди и даже другие кролики.

Принцип: руководство для ведущего.

Уход со сцены: обычно это или смерть, или превращение в персонажа ведущего.

Бросок кубиков: в этой игре участники бросают 2d6 (два кубика) и складывают выпавшие числа.

Шрам: незажившие травмы персонажа, из-за которых он теряет доступ к ходу.

Опасность: динамичный элемент игрового мира.

Колония: система туннелей и логов, в которой живут кролики.